东瀛电子游戏26年大史记！终极收藏特辑！

震撼价 6.99

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

VOL.260



12月17日

PS3玩家再也不用等了！

闪电发表 FF13发售日

特别策划

游戏机减肥秘史

历代主机瘦身过程大曝光

索尼如何打造窈窕淑女版PS系家用主机

攻略人行道

机战学园/LOVE PLUS/梦幻俱乐部

变色汀格尔的恋之气球旅行

LEVEL-5新作发布会

二之国/闪电十一人2/纸箱战机

梦幻人生/雷顿教授 魔神之笛

无双报道

战国无双3/战国BASARA3

永恒终结/镭射风暴HD

梦幻之星携带版2/沙加2秘宝传说

横行霸道 血战唐人街

电软视点

当泄露门遭遇失窃门

故障率54%！三红机玩家的魔咒

传闻都是真的/全球苦战的日本厂商

2009年09月下 总第260期

ISSN 1006-5032

特报!! FF13 Premier发布会！

2009年12月17日 与全世界的粉丝共勉！

“所有参与FF制作的人，绝对不会辜负各位的期待。”——和田洋一

株式会社Square Enix于9月8日在东京的“日本科学未来馆”召开了令外界期盼已久的《最终幻想13》宣传发表会“Final Fantasy XIII Premiere Party”。这是FF13在东京电玩展召开之前的最后一次发表会，对于广大玩家和游戏媒体来说，这次发表会的意义是重大的，以前一直没有确定的FF13的发售日终于被宣布，这部代表Square Enix游戏制作总体能力的超大作将于12月17日发售，价格为8800日元（含税9240日元），CERO年龄分级为B级（12岁以上）。除了游戏的发售日之外，主题歌、插曲情报以及合作企业产品信息也在这次发表会上公布于众。 □文/猴子

神作即将降临 发售日确定



←和田洋一社长发表演讲，向外界公布了FF13的发售日期和产品的相关情报信息。



→发表会现场提供的试玩游戏是吸引媒体记者眼球最多的，毕竟是提前玩到的啊！



←平井社长作为特别嘉宾登场，为FF13的发售助阵，表示会尽全力支持。



社长制作人齐登场！全力推介年度超大作！

→北濑佳范就游戏的期待度向大家保证这是一个绝对不会辜负粉丝们期待的游戏，并且希望大家保重身体，迎接神作的到来。



本次发表会由著名混血艺人山本梦娜主持。出席发表会的相关人士包括Square Enix代表取缔役社长和田洋一、FF13的总监制北濑佳范、导演鸟山求、作曲浜涡正志，日本Sony电脑娱乐公司CEO平井一夫与三得利株式会社食品事业部部长柳井慎一郎作为合作伙伴方的代表嘉宾也出席了会议。

在会议开始之后，首先登场致辞的是SE的社长和田洋一。在宣布了游戏的发售日和价格之后，和田社长对FF系列多年来的辉煌成绩进行了总结：“自1987年《最终幻想》初代发售以来，FF系列在全世界累计销量已经超过了8500万本，22年来一直受到广大粉丝们的热爱。作为一个系列来说，从1代到13代，FF经历了无数次变化，发展至今已经呈现出完全新生的姿态。”在谈到10天前发布的新宣传视频的时候，和田氏对此报以“相当精彩，能够让人真实地感受FF的世界”的感想。他对所有关心FF系列的支持者说：“每一代的FF都拥有不同的故事、世界观和游戏系统，我觉得因为制作者们在工作中注入了灵魂，才有了今天的FF。所有参与FF制作的人，绝对不会辜负各位的期待，无论如何，请大家继续期待。”

之后作为嘉宾登场的SCEJ的平井一夫先生也对FF13发出了自己的评价：“这是PS3上第一部FF作品。其实仔细回想起来，PS系主机是和FF系列一起发展的。”在谈到FF系列游戏与PS系列主机的关系时，平井说：“这是让全世界的粉丝们共同期待的作品。我们和Square Enix一起携手合作，在今年年末将对本作提供强有力的支持。”当年平井作为美国SCE的经营者，对于FF游戏在西方给PS造成的推动深有感触。从7代开始，FF系列正统作一直在PS系主机上首发，不但借助这个平台成为全世界知名的大作，而且也极大地推动了PS系主机的销售。在维持良好合作关系12年之后，FF与PS的关系早已密不可分了。随后平井亦提到预定推出同捆版PS3主机的消息，情报将在今后公开。

在两位社长登场之后，负责游戏制作的总监制人北濑佳范和鸟山求也登台发表感言。当记者询问北濑氏在公布发售日之后有何心情的时候，北濑说：“其实我等待公布发售日这一天也很久了。游戏发售时期正逢年末年初时分，大家一般都在家中休息。虽然流感的威胁仍然存在，我们还是希望大家注意自己的身体健康，届时以万全的体态迎来游戏发售的一天。”

作为导演的鸟山求对于游戏的评论比较侧重一些：“FF13是以‘RPG的未来形态’为概念进行开发的。美丽的游戏画面，感动人心的故事，动作性增强之后的新的动态即时战斗系统，一切内容都是按照不辱FF盛名的要求进行制作的，请大家放心。”

之后上台的是负责FF13音乐部分的浜涡正志。对于游戏音乐部分的制作，他充满了自信：“游戏中使用了交响乐，由超过100人组成的海外乐团演奏。在游戏中，我们尝试在不同的地方插入歌曲。游戏的音乐部分制作相当得强大，对于音乐的制作，我有着十足的信心。请大家继续期待FF13这部作品。”

发表会的会场设置了游戏试玩台，提供2种不同的游戏试玩。这些试玩游戏的内容与9月24-27日的TGS版完全相同的。根据鸟山求的讲解，游戏的试玩版是可以无限使用召唤兽希瓦的特别版（不知道是不是上次在E3上演砸了的原因，这次他对召唤兽强调得很仔细）。

“这是让全世界的FF粉丝们共同期待的一部作品。”——平井一夫

FF13主题歌与插曲当场公布！菅原纱由理献声会场热情满载！



本作的主题曲和插曲都是由For Life Music Entertainment下属的歌手菅原纱由理演唱的。尤其是主题歌《因为有你》（君がいるから），更是由菅原小姐亲自作词创作。据她所说，在写这首歌的时候，她按照本作的主题“奇迹、永恒、梦想、心愿”进行了创作。说到FF系列主题歌的演唱者，自10代之后，Rikki、幸田来未、Angela Aki的歌声依旧给玩家们保留着深刻的印象。经过此次的出演，菅原纱由理的动向将受到更多人的关注。作为宣传活动的一部分，菅原纱由理当场为大家演唱了游戏的主题歌，将全场气氛带向高潮。除了菅原的演唱之外，现场还推出了为FF13特别组成的乐队“The Cocoon Symphonics”演奏的数首游戏中使用的音乐。

FF13专属饮料“圣灵药”发布！三得利将推出罐装组合限定版！

之后的宣传企划是大家所熟悉的SE与著名饮料食品企业三得利株式会社联合推出的新饮品“Final Fantasy Elixir”系列，负责宣传的三得利会社食品事业部部长柳井慎一郎向大家介绍了这款饮料。“Elixir”就是FF系列中著名的圣灵药（**エリクサー**），与Potion（回复剂）相比，效果不可同日而语，也更为珍贵。为了对得起这款饮料的名称，三得利采用了咖啡因和蜂王浆等补充体力的原料，其用量是通常商品的3倍，另外还富含维生素B1、B6等能量源，每罐所含营养足以补充人一天所需的能量。与之前的Potion一样，Elixir将推出带有16种FF13中角色形象的饮料罐的限定版box，一共三款，分别带有不同的人物手办。该饮料的发售日定在12月份，关于饮料内容详细的部分，将在10月中旬由三得利发表。对于FF13的粉丝们来说，这个饮料的限定版实在有买椟还珠的嫌疑。





特别版饮料同时发售！HPMP全回复！效果绝伦！



美版FF13发售日未定即惨遭妥协？PS3版向360看齐，360版更悲惨！

FF13的总监制北濑佳范在接受西方游戏媒体采访的时候表示，美版FF13虽然已经确定在PS3和Xbox360上跨平台发售，但是为了“保持两个版本的游戏都处于理想状态”，PS3版的FF13在制作的时候确实“做出了一些妥协”。本来以PS3的蓝光容量，收录双语音是没有问题的。但是360版的DVD无法收录两种语音，所以FF13的美版PS3版也被设计成只有英语语音的类型。这是出于“公平”起见而做出的决定。“如果游戏使用一张蓝光光盘的话，那么玩家可以在任何时候访问任何地区。但是，由于360的DVD容量实在有限，许多以前可以访问的地区，到游戏后期将无法进入。”北濑的这一声明使玩家担心FF13的制作将会导致两个结果：或者Xbox360版的内容比PS3版相差太多，或者PS3版的内容因为Xbox360的差异而惨遭削减。不管是哪一个结果对于玩家来说都是难以接受的。







↑Xbox360版的怨念目前只限于欧美，如果日版FF13也因此受到连累的话那就太过分了。

还好只是美版！

←当初Xbox360喜迎FF13到来时大概没有料到今天的麻烦。

解密TGS版FF13预告片情报 深入发掘《最终幻想》的秘密

宏大战斗与新召唤兽

这次公布的TGS版预告片，和以往的预告片一样，都是由讲述剧情的过场动画和战斗的片段录像构成的。我们所你从中了解到，在广大的原野中，会有比例与主人公一行相差悬殊的巨大怪物登场。黑人大叔萨兹的召唤兽也被公开，是全身包裹着火焰的伊夫里特(**イフリート**)。在驾驶模式下会，伊夫里特会变形成F1方程式赛车一样的跑车。

关于“露西”的秘密

游戏中揭示的最大看点就是传说中的“露西”（l'Cie）。她的本名叫塞拉（Sera），是主角雷霆的妹妹，同时她还是男主角斯诺的未婚妻。在预告片以开始，我们就可以了解到她和斯诺曾经的幸福生活：两人一起在屋顶上欣赏烟花，一起乘摩托车（希瓦？）在空中度过甜蜜的时光，当然了，作为爱情戏，两个人kiss的镜头也是不可缺少的……但是，不久之后塞拉就被作为被选中的“露西”，落入了圣府的手中。

大叔之子与香草之罪

在预告片中，黑人大叔萨兹有一个健康活泼的儿子，除了年龄和身材之外，其他都和老爸很像，包括发型在内。但是统率圣府军精　部队PSICOM的吉尔·纳巴特中校（戴眼镜的冷艳御姐）却对萨兹说：“你的儿子化身成水晶之后，将成为拯救理想乡（Cocoon）的英雄。这比作为露西活下去要好。”如此看来，萨兹的儿子也是“露西”的一员，说白了就是被选中的维持Cocoon的牺牲者。

在预告片的另外一段镜头中，萨兹大叔用枪指着香草，香草哀求他杀死自己，萨兹却对她怒吼：“你以为一死了之就可以被原谅了吗？！”另外，香草还对着面带微笑却显得无比凄凉的塞拉痛哭失声，不停地对她大喊“对不起”。究竟是什么原因，让她产生了如此强烈的罪恶感呢？在这个看起来天真烂漫的少女背后，必定隐藏着某种原因。

顺便说一下，Lightning并不是女主角本来的名字，在她年幼时父母去世之后，她就舍弃了自己原来的名字，为了保护塞拉，以雷霆的化名参加战斗。

其他的零碎内容

除此之外，Hope的父亲（戴眼镜的男子）、圣府军新角色（黑发纹身女性）也在预告片中登场。最后，塞拉在斯诺的怀抱中对他说“去保护Cocoon吧”。关于这些片段背后的故事，我们只能在正式版中体会了。



FANTASY XIII



《最终幻想13》的游戏情报全面公开！

在9月8日，SE官方召开的“FINAL FANTASY XIII PREMIERE PARTY”发布会上，社长和田洋一正式宣布了《最终幻想13》PS3版日本发售日为12月17日，价格为9240日元。制作人北濑佳范表示海外版则需要在PS3日版发售后的6-8个月才能发售。而且在发布会上SCE总裁平井一夫也登场表示祝贺，他的出现说明了《最终幻想13》的日版是PS3独占，同时本作还会推出与新型PS3的同捆版。本作的主题歌由菅原纱由理演唱，曲名“君がいるから”（因为有你），CD单曲将于12月2日发售。同时SE还与Suntory公司合作推出FF13特别饮料“Final Fantasy XIII ELIXIR”，预定12月发售价格会在10月的时候发表。

对于企盼FF13已经很久的玩家们来说，本作的推出时间不算很早，正好赶上圣诞节前夕的购物热潮时期。《最终幻想13》在这个时候发售，可以为PS3在圣诞商机中取得一杯羹，从任天堂那里抢到部分市场份额，因此FF13备受SCE的支持。

PS3版的完成度是90%以上！

——请问目前本作的开发状况如何？

北濑 目前来说当然是PS3的日语版本在先行开发，完成度已经到达90%以上了，也就是所谓的最终调整阶段。

——天哪！比想象的还要有效率呢！那么就是说在9月份的TGS展会上会有非常完整的实际试游了？

北濑 就是这样呢，不过我们仍然以冬季发售为目标，在那之前只有TGS能够令大家体验到游戏的实际表现了，所以我们也为此十分努力。

——顺便问一下体验版第2弹的可能性是？

北濑 《最终幻想7 Advent Children Complete》当中同捆的体验版只有日本地区，所以考虑到海外的话应该不能说没有可能吧。不过在日本的话则是没有考虑新的同捆版或是配信，希望能够在发售前完成。

——若是TGS上有FF13出展，届时希望玩家最为瞩目的部分是？

北濑 若是有着“体验版绝赞”的感觉的用户，请一定要期待最新版本的召唤兽等体验版所未能展开的全新部分。

鸟山 另外，最新的版本除去召唤兽还导入了与其同等重要的全新系统。那就是这个了……（同时屏幕上出现了战斗影像，显示的是战斗中队列的切换，详细情报和功能还不明）。

战斗中显示的PARADIGM SHIFT系统是什么？

——战斗中似乎表示了PARADIGM SHIFT的字样？

鸟山 这是和ATB的战略性相关的部分，至今为止都尚未公开的系统，海外版中被称为PARADIGM SHIFT（日版名称会有所改变）。这是以切换ROLE来对人物的行动规律进行变化的新系统，通过防御型和攻击型等等，可以根据状况在战斗中随时更换。

——类型的种类大概有多少？

鸟山 ROLE的种类有很多，加上组队共有3人，组合会有非常庞大的选择呢。比如说防御+防御+回复的话就是很能够擅长防守的感觉。（听上去有些像《最后的遗迹》中采用的阵型系统，详细情况还暂时不明）。

——那么种类会随着游戏进行而增加吗？

鸟山 没错。ROLE会随着游戏进行而增加，并可以在系统界面中进行变更。说起来的话就是FF12中的GAMBIT系统可以在战斗中进行即时切换，类似这样的一个系统。因为可以无视ATB的量进行切换，若是想获得高评价就一定要灵活运用。

——魔法等等，也会随着ROLE的变化而发生使用倾向的变化吗？

鸟山 是啊。例如说玩家比较重视攻击的话，就会很少使用辅助魔法。我自己就是这样的呢。不过设定好ROLE后便可以根据状况使用。

北濑 如果是需要花费很长时间的BOSS战更是能够帮上大忙呢。当然不仅如此，若是完全无视防御，令全员猛攻也是另外的一个选择。

关于召唤兽，及FF13的系统魅力！

——关于召唤兽的新要素，也请在能够叙述的范围内和我们谈谈吧。

鸟山 召唤兽分为普通模式和驾驶模式，希瓦的两种模式都已经公开，奥丁会变身成斯雷普尼尔（奥丁的爱马），并且供雷霆乘坐。驾驶模式下会有类似动作游戏的战斗感觉。

——似乎驯使模式十分强大，那么果然召唤时需要以此为中心么？

鸟山 虽然驾驶模式很强力，但是只能持续一定的时间。长度受之前的普通模式中连击数等等的影响，所以需要好好考虑自己希望在驾驶模式下战斗的时间，而在普通模式下认真战斗呢。

——不过，召唤兽也好，PARADIGM SHIFT系统也罢，似乎FF13的系统有着想象以上的魅力和大量的新要素隐藏着呢。

北濑 说到杀时间要素，其实FF13的成长系统还没有公开，不过应该说是相当于FF10的晶球盘和FF12的执照的系统。

鸟山 关于战斗系统，首先要说的是是体验版后加以进化的ATB系统，另外加上之前说的动作要素，以及PARADIGM SHIFT系统，这大概就是FF13战斗系统的完成形态了。

北濑 顺便说一下，体验版中选择命令都需要一个一个来，不过目前的版本则是可以通过PARADIGM SHIFT来进行十分流畅的战斗呢。若是游玩过体验版的各位接触到，相信会更感觉有速度感的。

——体验版当中浮空也是一个十分重要的系统，请问目前的版本没有变更么？

鸟山 目前的版本可以设定玩家角色和其它角色的ROLE，根据ROLE会自动进行指令输入。关于浮空，目前来看会是自动判断来进行的呢。

——战斗的难度究竟如何呢？

鸟山 今次即便是全灭也能够在之前直接开始，所以我们把敌人调整的很强。有时需要玩家小心防御，而看到机会就一定要一口气进攻，这是非常重要的。

——也就是说BOSS战很有难度呢？

鸟山 最开始肯定会全军覆没的。

北濑 若是至今为止的系列都是Save Point制度，所以战斗的难度都设定得比较简单，不过今次因为能够迅速的再次挑战，所以设定得很强力呢。在被打倒之后请一定要在ROLE等上面下功夫，不断的进行Trial and Error吧。

作为人间剧的故事魅力，以及神秘的女性角色！

——那么今次大概关于系统就说这些，最后请说说故事情节吧。

鸟山 在之前的采访中似乎也说过，本作的故事是以“决意”为主题的。本作的主角们被称为法鲁希的存在选择成为了路希，这也就是神所给予的“神之力”。对此他们将会怎样利用这份力量，会有着不断的困扰，就这样慢慢向高潮发展就下定了“决意”。

——究竟是雷霆的决意，还是冰雪的决意？

鸟山 是啊。这次是以复数的主人公视点所描绘的呢。其实还有另外没能公开的女孩子……

——喔！这还真是和雷霆还有香草都印象不同的可爱女孩呢。迷你裙看上去很像高中生啊……

鸟山 也许是最可爱的女孩子呢。另外，她在故事上也是非常关键的人物，在公开她的资料的时候，相信大家也就能够理解故事的全貌了。总之，说FF13是至今为止的FF系列当中最有人间群剧感觉的作品应该也并非夸大其辞。请大家和精彩的战斗系统一起期待这次的剧情和人物刻画吧！

讲述高清神作的开发经纬，为你揭示一个真实的FF XIII！

一分为二的斩铁剑二刀流！



随着之前为大家介绍过召唤兽希瓦可以变形为摩托车，当时本编就猜测过奥丁会变成马，果不其然，这次报道所带来的信息就是奥丁可以变成神马“斯雷普尼尔”。众所周知，斯雷普尼尔是北欧神话中，奥丁的坐骑。在之前的系列作品中，奥丁均是骑着斯雷普尼尔来进行战斗，神马、天枪和斩铁剑是奥丁在《最终幻想》系列中的标志。当时本编就想到既然希瓦可以变摩托；那么奥丁也能变马，同理香草的卡班库尔也能变飞碟，巴哈姆特就能变星际战舰……当进入“DRIVING MODE（驾驶模式）”后，奥丁就会变身成为巨大的白马，雷霆姐可以骑在奥丁背上作战，而且雷霆姐所使用的也不是平常的武器，而是领取奥丁的斩铁剑，将它一分为二，变成两部份，化身二刀流来作战。

这个造型给人天下无双的感觉！

森罗万象的驾驶模式 挥舞斩铁剑，骑马一骑当千



从右图中我们可以看出，雷霆姐召唤出幻兽“奥丁”，并启动了驾驶模式，骑马战斗。玩家只要按下“□键”便能进入驾驶模式。在驾驶模式中，通过按键输入与类比摇杆的组合可以施展出丰富多彩的技能。比如按○键是“**オ　トドライブ**（自动驾驶）”；↑＋○键是“轰剑”；↓＋○键是“真空破”；←→＋○键是“天鸣万雷”；×键是“雷光斩”；△键是“斩铁剑LV1”。而且这些技能的使用和画面左下角的计量表息息相关，计量表的残余值必须达到技能所需的数值才能发动，终结技“斩铁剑”的显示是“ALL”，这说明需消耗全部残余的计量表才能发动。同理，其他召唤主和其召唤兽也会拥有各自的战斗技能。雷霆姐的奥丁明显是攻击型的召唤兽，那么卡班库尔、塞琳等幻兽又有哪些自己擅长的战斗手段呢？让我们拭目以待。

美丽容颜下的残忍中佐——吉尔·娜芭特



↑吉尔·娜芭特全身都散发着一种高贵的美丽。但在这样一副华美面容下却有着一颗残忍的心，实在让人难以接受！

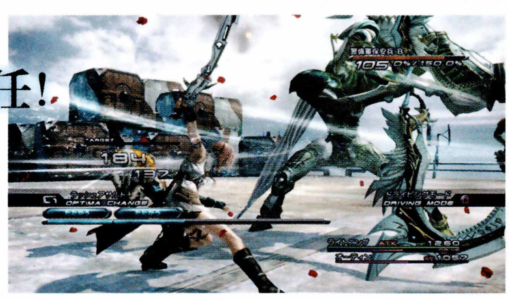


她是统率圣府军精锐部队“PSICOM”的“吉尔·娜芭特”中佐，与其美丽的外表恰好相反，性格却是冷酷无情、极其残忍。被她囚禁着的香草与萨兹尝试抵抗，沉默的娜芭特挥起鞭来，以冰冷的目光静静地凝视着二人……



极负有正义感的军官 以保护民众安危为己任！

本次报道介绍的是隶属统治“兰”的圣府军的两名军官。除了吉尔·娜芭特以外，另一位则是极负正义感的亚格·罗修。他和吉尔一样也是PSYCOM的中佐，是一位认真而又抱有强烈正义感、对自己和部下都相当严格的角色。他一方面要清除扰乱兰和平的雷霆等人，另一方面好像对圣府的政策也抱有质疑。看来这位大叔就算不能由玩家们所控制，在最终还是会站在雷霆众的一方。那么他和雷霆之前都同为圣府军的一员，但又为何会做出反政府的行为？这也是本作剧情的关键所在。



↑召唤兽除了驾驶模式外，通常状态下也能和玩家并肩作战。

与召唤兽并肩战斗吧 以优美姿态给与致命一击



在TGS前先行体验游戏魅力
FF13试玩台现场观后感


←在现场参加游戏试玩的人很多。他们中也有不少FF的爱好者，能在TGS召开之前玩到游戏的试玩版，实在太幸运了。

在“Final Fantasy XIII Premiere Party”中，玩家们所接触的最实惠的东西，莫过于在半个月之后的东京游戏展上才能接触到的FF13的全新试玩版了。由于这次发表会的规模有限，且只有出版界和传媒人士才能接触到，所以能够在此时玩到FF13试玩版的游戏粉丝，实在不多。这次的试玩版与AC同捆版不同，分为Lightning和Snow两个版本，Lightning篇是由Lightning和Hope组成的队伍，Snow篇的队伍除了他之外，还包括小辫美眉Vanille和黑人大叔Sazh。两个版本的主人公都是与圣府军作战，玩家们在战斗中可以充分发挥各位主角的战斗能力。




→大家在之前的一版中，并没有完全接触到游戏系统所有的部分。

全面接触游戏系统菜单与战斗的部分

高度的战略性与畅爽的速度感，战斗时的感觉与以前截然不同！

Lightning篇的试玩内容是“躲避圣府军的追击，乘列车来到Eden”。虽然看起来这是一个隐秘行动，实际上，在途中还是要和圣府军士兵发生冲突的，还要打倒驾驶小型飞空艇的敌人。我方队伍中只有Lightning和Hope两个人，玩家只能操作Lightning，Hope是按照Optima的指示行动的。玩家在战斗的时候不用刻意下达指令，只要通过Optima的切换来战斗，玩家自己需要输入的指令是“游击”或者“防战”（Optima选项），至于Lightning，可以选择“战斗”、“**ルイン**”（新的魔法）等等。玩家在游戏中可以选择的东西很少，几乎是自动式的战斗，但是这并不意味着游戏的战略性会下降，因为战略方针的决定还是由玩家自己来决定的，操作总体比全指令更快，玩家可以体会到超级酷的战斗感觉。

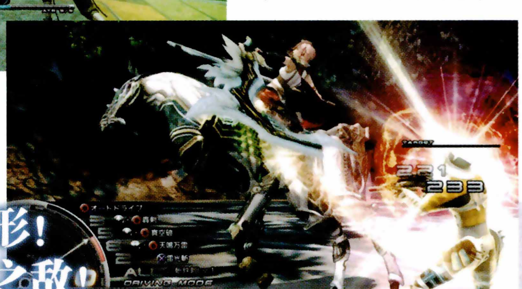
最能体现Optima作用的是在Lightning篇中出现的，是一群“大家都很熟悉的怪物”（鸟山求语）。它们是由三只**プリン**（布丁）组成的队伍，它们是“**プリン**卫生兵”，基本上不会主动对我方发动攻击，但是它们都会回复体力，按照一般的攻击是很难干掉它们的。这时候就必须转换Optima，让Lightning主攻，Hope负责追击，把火力机种在一只**プリン**身上，连续击中的话可以进入Break状态，可以一次打死一只，剩下的采取同样的战术各个击破就可以了。

另外就是在战斗中还可以呼叫著名的召唤兽奥丁（**オーディン**）。在Lightning发出召唤的时候，奥丁就会使用那巨大的斩铁剑挥向敌人。之后还可以发动驾驶模式（**ドライビングモード**），在之前所报道的那样，战场之神奥丁会变成白马的型态。Lightning拿起斩铁剑，骑到奥丁的身上。玩家用摇杆配合按键就能发动不同的指令，向下面的敌人挥剑斩杀，在发动“斩铁剑LV3”的时候有一个特写镜头，奥丁变形之后接过Lightning手中的斩铁剑，画面上强光一闪之后，敌人被一刀砍成2段，真是魄力十足的演出。

除了战斗之外，玩家在游戏的地图中跑动的时候，在画面左下方有时候会突然插入Hope的留言。比方说一些游戏里的操作说明，还有就是请求支援等持续出现的留言，让玩家感觉同伴的存在。另外游戏的菜单画面也是第一次公开。可以选择的项目基本跟过往系列作品相同，但是使用更方便，视觉效果也更好。游戏的操作方式简单而具有冲击力，更便于新的玩家们上手。


通过输入简单的指令指挥同伴一起战斗

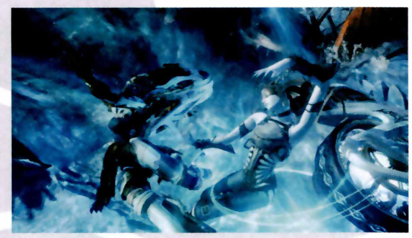
←游戏的实际战斗画面精美，基本上代表了PS3最强的机能。


→游戏的画面极其华丽，尤其是在使用召唤魔法的时候，可谓动感十足。

召唤兽变形！斩杀来犯之敌！

强力无比的召唤兽的战斗场面与“驾驶模式”中体现的精彩演绎

接下来说一说Snow篇的内容。Snow篇的舞台是一个看起来像是火焰被结晶化之后形成的水晶一样的类似遗迹的地方，在游戏里可以欣赏到希瓦的召唤。游戏的Optima的特征与使用方法和Lightning篇是一样的（废话），这里就详细说一下召唤兽的部分。首先玩家在游戏里和圣府军士兵战斗几次，之后就到达了遗迹的内部，之后就是与Boss的对战。试玩版的Boss是“战斗暴击骑**カルラ**”，听起来很难理解，实际上就是一只飞龙一样的怪兽。


↑希瓦出现和变成摩托车的镜头实在太有冲击力了，令所有看过的玩家佩服设计者的想象力。

虽然三人围着BOSS进行持续攻击，但是在普通的攻击下，BOSS的HP完全没有减少的样子。在这个时候就要召唤希瓦出场了。召唤兽的出现是需要消耗TP的，TP是随着战斗慢慢积累的，不一定要积攒到MAX的状态，但是也需要攒到一定程度才能召唤。虽然TP是有限的，但是SE为玩家安排得还是很周到。在道具栏中有“**エリクサー**”，使用之后HP和TP瞬间达到全满，这样就可以立刻将希瓦召唤出来了。这次的希瓦是以双子的形态出场的，一上来就用优雅的舞姿给敌人造成巨大的伤害。之后按□键就可以进入驾驶模式，希瓦姐妹合体变成摩托车的状态。在驾驶模式下，只要输入指令就可以发动专属技能，但是使用是有时限的。在有限的时间之内，输入各种指令，就可以对敌人发动超高速的必杀技。召唤兽在变形之后，依然保持着自己的特征，这是FF13所追求的效果。

同时体验崭新的战斗系统Optima和令玩家热血沸腾的召唤兽战斗

在展会上共有10个试玩台。这次试玩的版本在游戏开始就可以选择，分为Lightning篇和Snow篇，两段试玩内容集合在一张盘里。

这次的战斗中最重要的系统是切换系统“Optima”（**オプティマ**）。这个系统的作用，简单一点说就是“切换队伍成员的行动方针”。比方说，在战斗的时候，选择几个人作为攻击者，剩下的人负责回复，这种构成是可以调节的。在一般战斗的时候，可以选择2人进攻，一人回复，但是随着战斗的进行，当玩家们面临比较困难的局面的时候，就可以及时切换队伍构成，可以使战斗十分顺畅地进行下去，给玩家节省更多时间。本作的战斗风格之一就是“爽快”，通过切换战斗的方针，玩家可以节省下达指令的时间，从而很方便地战斗下去。也就是说这次玩家只需要很简单地输入指令，然后很轻松地观看各位主角们的精彩表演就可以了。从这一点来说，FF13的观赏意义比实际游戏的意义要高出很多。

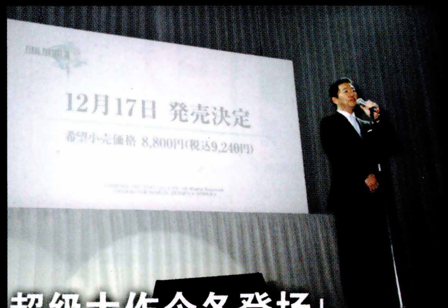


↑Optima的变更通过简单的操作就可以完成，因此FF13的战斗系统的自动性很高，适合轻松游戏。

FF13发表会召开，发售日期终于确定！

株式会社Square Enix于9月8日在东京的“日本科学未来馆”召开了令外界期盼已久的《最终幻想13》宣传发表会“Final Fantasy XIII Premiere Party”。这是FF13在东京电玩展召开之前的最后一次发表会，对于广大玩家和游戏媒体来说，这次发表会的意义是重大的，以前一直没有确定的FF13的发售日终于被宣布，这部代表Square Enix游戏制作总体能力的超大作将于12月17日发售，价格为8800日元（含税9240日元），CERO年龄分级为B级（12岁以上）。除了游戏的发售日之外，主题歌、插曲情报以及合作企业产品信息也在这次发表会上公布于众。

发表会的会场设置了游戏试玩台，提供2种不同的游戏试玩。这些试玩游戏的内容与9月24–27日在幕张举办的东京电玩展（TGS）完全相同的，这种先行体验的宣传方式在这次发表会中相当受欢迎。根据鸟山求的讲解，游戏的试玩版有2种，分别以雷霆（Lightning）和冰雪（Snow）作为主角。



超级大作今冬登场！圣诞前夕发售，玩家瞩目！

↑虽然FF13在12月发售是大家意料中的事情，但是这次发表会还是向玩家们透露了不少实在的内容。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS

电子游戏软件 VOL.260

MASTERMINDS 特别策划

封2 《最终幻想13》发布会特报
10 主机瘦身史
24 东瀛电子游戏26年大事记
40 LEVEL-5新作发布会特报

REMARKABLE REPORTS 电软视点

12 全球苦战的日本厂商
12 故障率54%！三红机玩家的魔咒
14 当泄露门遭遇失窃门
14 传闻都是真

FIRST LOOK 无双报道

16 战国无双3
17 战国BASARA3
18 超时空要塞 太空堡垒
19 永恒终结
20 沙加2秘宝传说
21 梦幻之星便携版2
22 3D游戏英雄
22 横行霸道 血战唐人街
23 镭射风暴HD
23 太空战斗机

■攻略人行道
44……机战学园
48……LOVE PLUS
50……梦幻俱乐部

■固定栏目
06……游戏新闻眼
15……汉化专递
31……游戏铁板阵
33……编辑手札
34……闯关族的家
37……龙哥热线
56……GAME BAR
56……猎狐犬基地
57……樱井政博的游戏制作理念谈
57……冈本吉起的名人茶座
58……格斗天尊
58……电子的猛者
59……神论
59……电玩阴谋论
60……大话电玩
61……新作游戏发售表
62……网战精英
63……王牌制作组列传
64……期末烤场
封三……电击光盘盒

本刊声明

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。
● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见下。

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010–64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：北京思得易咨询中心 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61–66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010–64472729–402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010–64472184 ■邮购电话：010–64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010–64472920 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11–3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006–5032 ■邮发代号：82–648 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



女神异闻录

Focus on Game News VOL 260

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←今年10月8日才到22岁的平野绫最近相当活跃，名越稔洋的新作《龙如4》配音又找上了她。

SOFT 日本专讯 《生化危机 黑暗历代记》最新章节 里昂、克劳萨协力演绎生化4前传

本刊讯 Wii平台的《生化危机 黑暗历代记》即将于今年11月17日发售，随着TGS的临近，CAPCOM又放出了新一轮情报，这次，《生化4》中针锋相对的两个男人，将上演一出精彩的协力大戏。

这次新章节的主人公就是我们的超级特工里昂，和那位职业雇兵克劳萨，玩过《生化4》的都知道，这两人是曾经的同事兼战友，共同解决过生化恐怖事件，只不过在后来分道扬镳了，本次新作表现的就是两人共同战斗的那段经历。这也是历代首次出现的男男搭配。这段章节时间设定为《生化4》的两年前，里昂与克劳萨组成搭档前往南美的亚玛逊原始森林，执行一项代号为Operation Javier的行动。在那里，他们遇到了生化恐怖事件，并找到了一名叫Manuela的当地女子，这名外貌清纯、神态忧郁的女人据称是被毁村庄的幸存者。两个男人和一个女人会发生什么事情？实在令人期待。



SOFT 日本专讯 动画风格RPG《.hack》最新篇集系列大成首次登陆PSP平台

本刊讯 NBGI最新公布了对应PSP平台的RPG名作新篇《.hack//Link》，由CC2担任游戏开发，新作将包含系列大部分的场景和人物，为一款集大成之作。



厂商赋予本作的宣传口号就是“集大成”，全部的系列作品都将成为新作的舞台，供玩家展开跨越空间与时间的冒险，系列中的人物角色也会悉数登场，完全是一部系列的百科全书。游戏采用双人一组的方式组队冒险，控制主角的同时，队友会根据AI的设定自行判断，配合玩家行动，每个角色还有着自己的个性，根据性格分配队伍将是一项重要课题。

本作游戏类型为ARPG，战斗系统具备相当高的技巧性，玩家要按照节奏和画面上的提示按键才能形成有效的攻击，施展强力的必杀技。

MEDIA 日本专讯 SEGA员工炮轰《FAMI通》评分“这四个家伙完全不懂游戏乐趣！”

本刊讯 《FAMI通》是日本最具权威性的电视游戏媒体，其上刊登的未发售游戏评分是玩家们购买游戏的重要参考标杆，但近日SEGA的长谷川亮一，却对《FAMI通》破口痛骂，称四位评分编辑“什么都不懂”。

“《死亡之屋 赶尽杀绝》是一款非常有趣的游戏！《FAMI通》给游戏打分的那四个家伙什么都不懂，虽然他们给出了全员6分的评价，也请大家不要相信，这家杂志是四个完全不懂游戏乐趣的人在胡乱评论！”

以上是《FAMI通》给了《死亡之屋 赶尽杀绝》四个6分，合计24分的低评之后，媒体采访该作制作人长谷川亮一时所说的话，言语间无处不透露着愤怒与失望。长谷川亮一曾在SEGA和SCE出任过游戏制作人，代表作有《梦精灵》、《拉切特与克拉克》、《世嘉拉力REVO》等，Wii上的这款《死亡之屋 赶尽杀绝》是他的最新作品，已经在年初于欧美发售，9月17日即将发售日版，此时的恶评无异于当头一棒。

其实，《FAMI通》给出的高分虽然都存在不少争议，但低分一向都非常准确，一般都存在明显的硬伤或设计不合理，这款新的《死亡之屋》到底哪里出了问题，恐怕玩过的人心里都有数。

HARD 国内专讯 国内惊现大批X360开发机XDLK 众多独特便捷功能令人倾心神往

本刊讯 最近国内市场上出现了一批X360开发机，渠道是微软官方开发机换代后淘汰下来的机种。这些独具功能且价格低廉的开发用机，着实吸引了不少关注。

据消息称，微软公司最近进行了一次开发机换代工作，新的XNA开发机取代了老版的XDLK，而这些被淘汰下来的XDLK在销毁前通过非正规渠道流露了出来，就是当前的这批开发机了。这些有着与X360同等性能的开发机价格都在300元以下，且拥有的一些功能非常有吸引力。这种开发机可以玩测试版的内部游戏，可以随时变成任意版本的系统，没有区玛限制，还能直接从硬盘启动游戏，不需要光盘。且DVD光驱和硬盘都可以自由更换，随便一个光驱插上就能用，随便一块多大容量的硬盘插上就能使，完全不存在原主机的限制。更方便的是，游戏中可以直接截取高清图片和录制高清影片，并支持任何手写的代码，开发自制软件不再是梦想。



HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●SCE最近放出了一个神秘新作的官网，名为“3D（阪）”，具体未明，称9月17日会正式公开。以该网站用的字体和页面右下角的小图标来看，这款游戏很可能是《勇者别嚣张》的新作。

●SEGA公布了新作《龙如4》主要角色的声优阵容，除了黑田崇矢、钉宫理惠、宇垣秀成、山路和弘这些前作就有的角色配音外，还新参入了山寺宏一、平野绫、小山力也、立木文彦等实力派专业声优，还有不少知名演员参与，恋声[癖们要留意了。

●根据统计，今年8月1日发售的《怪物猎人3》截止目前累计销量已经达到了85万7000套，距离100万的目标还差不到15万套。而7月11日发售的国民RPG《勇者斗恶龙9》截止目前累计销量已达384万4000套，离400万的系列最高峰只差咫尺之遥。任天堂的体感新作《Wii运动会 渡假胜地》累计也已经达到了112万8000套。

●XBLA游戏开发常客Twisted Pixel公布了他们的最新作品《漫画跳跃者》，该作主人公是一名穿着超人外衣，却长着一副西瓜脑袋的搞笑角色，玩家将扮演这个“伪超人”展开惊险刺激、又充满恶搞风格的冒险。

●美国娱乐软件协会最近发布了一项P2P非法下载游戏的调查报告，据统计，通过网络非法下载游戏数量最多的国家是意大利，占到所有国家的17.1%，2至5位分别是西班牙（15.1%）、法国（7.9%）、德国（6.9%）、波兰（6.1%）。由此看来，我们中国在这方面还“排不上号”。

●根据统计，降价后的轻薄版PS3于9月初在全球上市后，各地PS3当周销量均有了极为明显的上涨，日本当周PS3售出了15万台，为PS3发售至今单周最高销售量；英国、法国、德国当周也分别售出了4万台以上，销量几乎是前周的十倍。

●来自日本零售商AMAZON的消息，《最终幻想13》刚刚开放的游戏预约服务受到了空前火爆的欢迎，仅仅开放的第一天，就已经达到了历代最高的预约量，但AMAZON并没有透露具体数字。据称，PS3日版《最终幻想13》的税后价格为9240日元，而提前预约可享受20%的优惠。



EVENT 美国专讯

美国新版PS3广告引发政治纠纷 尼日利亚要求SCE无条件赔罪

本刊讯 SCE的新型薄版PS3已经在全球市场上市，索尼老总们正在欢喜的数着钞票，但出乎他们意料的是，美国播出的一则PS3广告带来了不小的政治麻烦。

这是SCEA在美国播出的一条很普通的宣传广告，宣传的是轻薄版PS3带给玩家带来的魅力，这本来没有什么问题，但其中演员的一段话却招致的麻烦。在不长的短片中有这么一句“You can't believe everything you read on the Internet. Otherwise, I'd be a Nigerian millionaire by now。”这段话暗示了涉及尼日利亚的石油交易诈骗案，这是一桩曾经轰动美国的特大跨国诈骗案件，尼日利亚政府为此吃了不少苦头，而索尼的广告再次提及了这起事件，甚至带有讽刺含义，这让尼日利亚方面十分愤怒。尼日利亚政府发表抗议声明，称这则恶意中伤的广告对国家形象造成了严重损害，要求SCE必须无条件赔罪，并对流传到所有媒体中的相关广告进行删除，否则将动用政治手段解决。据悉，目前SCEA已经对广告台词进行了修改，已经流传出去的版本处理情况不明。

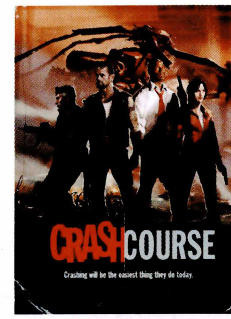
其实SCE惹出类似麻烦已不算稀罕，去年《小小大星球》音乐亵渎《古兰经》一事还历历在目，再早些《抵抗》亵渎英国教堂事件更是轰动了很长一段时间，对于商业来说这存在着双重意义，如果说这也是一种变相宣传的话，那非洲大陆又将是PS3的一块风水宝地了。

SOFT 美国专讯

《求生之路》最新追加DLC 2代新作十种血腥近战武器公布

本刊讯 Valve于9月10发布了《求生之路》最新DLC包，如之前厂商承诺的那样，本次更新增加了全新的章节地图，并公布了新作《求生之路2》的最新情报。

《求生之路》的本次更新追加了一个全新的故事章节，全部都由新地图构成，名为“速成班”，该章节填补了本篇中“毫不留情”与“死亡丧钟”之间的剧情空白。将前者结尾“乘飞机从医院楼顶逃离”到后者开头“高速公路”之间的环节进行了补完，使整个游戏构成更加完整。该章节同时对应单机、线上战役、线上对抗和生存模式，并重新调整了感染者重生的速度，及对抗双方的攻击判定标准，使多人对抗更具平衡性。该DLC同时对应X360和PC版本，X360版需要花费560点从LIVE上下载，PC版则只需要登陆Steam即可免费获得。



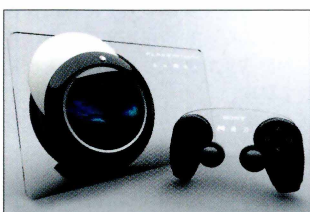
另外，Valve同时公布了《求生之路2》新增的十种近战武器，分别是棒球棒、板球棒、撬棍、电吉它、消防斧、煎锅、武士刀、大砍刀、警棍和电锯，是不是都很凶残？国内优酷网站甚至因为砍杀场面过于血腥而和谐了不少视频，火爆程度可见一斑。

HARD 美国专讯

知名设计师模拟PS4、X720、PSP2概念图 超未来风格设计让你提前感受下世代的奇幻

本刊讯 本世代主机大战的激烈程度比以往任何一次都要火爆，这使得人们对下一代主机的前景更加充满期待。近日著名设计师Tai Chiem就用他独特的构想，给我们提前透视了未来。

如图所示，这就是Tai Chiem为我们展示的PS4、Xbox720和PSP2的假想概念图，对比网络上流传的杂七杂八，这些出自专业人士之手的造型要精致许多，而且第一眼看上去就透出一股浓烈的未来科幻感。如PS4，整体采用主机、显示、游戏一体化的设计，通过显示在主机面板上的显示屏，直接登陆到网络上的PSN空间下载游戏游玩，硕大的圆盘型光驱令人印象深刻。而X720的造型更像是火星的产物，一个菱形的奇怪物体，如果不说还以为是哪个星球来的飞碟，开机后发出的阵阵绿光结合那水晶一样的半透明外壳，简直就是外星人玩的游戏机。还有PSP2，居然是卷轴式设计，伸出来的液晶屏幕不仅异常清晰，还具备柔软特性，不用时把屏幕缩回去就是一个又长又细的圆棒，实在便携的不得了。





↑远看像洗衣机，近看像照相机，其实它是PS4。

→这不是飞碟，也不是M78星云的能量模块，而是Xbox720，不知微软看到会是什么心情。

这些设计图虽然都是非官方的假想图，但它们的设计实在精妙，难保哪天索尼和微软就会采用这些设计，并卖给广大玩家们，到那时，你就知道什么叫化不可能为可能了。

SOFT 日本专讯

《MGS和平行者》将于东京游戏展现场提供DEMO 官方放出游戏双人玩法，小岛工作室专场展台预定

本刊讯 KONAMI近日宣布，由小岛秀夫领衔、小岛工作室负责开发的PSP新作《合金装备 和平行者》将于今年东京游戏展现场配信试玩版，并首次公开了双人联机合作的游戏内容。

该作在今年的E3展上首次公布，并由小岛秀夫带领《MGS4》的原班人马精心制作，瞩目程度自然非同小可。针对PSP的多人联机部分更是重中之重，本次官方公布的双人合作模式为我们解开了谜底。在游戏中，一名玩家可在正面吸引敌人的注意力，让对方进入警戒状态，这时另一人就从后方悄悄接近，将注意力在前方的敌人锁喉毙命。在防御敌人进攻时，两名玩家可布置远近兼顾的防御阵型，一人





←KONAMI已经预定在TGS上布置本作的专用展台，小岛秀夫将亲临现场组织活动。

手持长射程的RPG火箭炮，另一人操控固定机枪座，既可打击远距离目标也能有效阻止多名敌人接近，实现一人无法完成的坚固防御。需要同步行动时，两名玩家可组成双人一体的行动模式，完全由前面的玩家同时控制两人的行动。在危机时刻，一名玩家还可对受伤倒地的同伴实施心脏复苏术、甚至人工呼吸来救活同伴，体现“生死在一起”的双人合作精神。

此外，在某些场合还会有4名玩家协力作战的情况，由此会衍生出更加丰富多样的作战方针和战斗技巧。据悉，预定TGS配信的试玩版中，我们就会体会到这些多人游戏的乐趣，KONAMI的展台还会有相关联机活动举行，一起期待吧。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●SCE公布了PSP动作解谜游戏《无限回廊》的续篇《时限回廊》，预定今年11月发售，并采用UMD光碟与PSN下载两种版本发售，UMD版售价3980日元，下载版2800日元。新作将继承前作回廊迷宫式的解谜要素，并引入时间差与时间穿越的概念，玩家将以“现在的自己”和“过去的自己”相互合作的方式解开重重谜题。

●NBGI宣布了对应PS3平台的新作《高达VS高达NEXT》，即街机最新作的移植作品。PS3版将包含街机版全部的后续追加机体，强袭自由、独角兽高达都会于PS3版登场。

●EA于9月10日发布了《FIFA10》的试玩版DEMO，其中有巴塞罗那、切尔西、尤文图斯、拜仁慕尼黑、马赛等多支球队可供选择，并首次加入了内置录象功能，玩家可以把录制下来的录象文件传到EA Sports football world中。

●原《天剑》的开发商Ninja Theory近日放出了新作《Enslaved》的一些新情报，该作的背景设定为遭受浩劫后的未来世界，将使用虚幻3引擎开发制作，游戏各方面都将以业界顶级水准为目标。该作由NBGI美国分部负责发行，为NBGI跨国开发计划的一部分，预定2010年发售。

●KONAMI已正式宣布，出于种种原因考虑，PS3/X360游戏《寂静岭 重返故里》取消日版发售计划，并对此向日本玩家致歉。该作曾经在去年秋季于欧美地区上市，本次取消日版的原因很可能是该作在日本的销售前景不被看好。

●以《格兰蒂亚》闻名的开发商Game Arts公布了他们的最新作品《Shadow Walker 影之少年与光之妖精》，为对应Wii ware付费下载软件。该作是一款利用光影来解谜的动作游戏，画面采用卡通渲染的风格，预定今年10月上架，售价1000 Wii点数。游戏



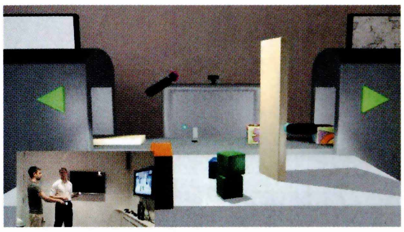
←游戏艺术已经很久没有游戏新作推出了。

HARD 美国专讯
索尼体感控制器实机操作暴光 一支魔法棒掌握真实的模拟力感

本刊讯 最近PlayStation.Blog公开了一段官方演示视频，其中通过一名叫Marks的美国人的讲解，配合实机操作，向我们展示了SONY体感控制器的真面目，以及将之运用到游戏中的基本概念。

这次我们看到的的控制器是一个外型像魔法棒的东西，一根塑料棒连接着一个球体，大小和手电筒类似，实际操作时还会配合一个摄像头，这种搭配与SONY之前在E3展上公布的信息相吻合。Marks解释称，这个酷似魔法棒的控制器只是目前的一个原型，最终的成品可能会有所差异。这个控制器除了体感功能外，还拥有精确度十分高的触感按键，在使用时会通过模拟触发器，给使用者提供逼真的碰触感和挤压感，比如你可以用控制器拿起一块海绵，运用不同的力度改变海绵的形状，轻握或者紧握都会产生不同的效果。你可以拉扯它，也可以挤压它，这都取决于你如何把弄这个控制器，此外控制器还具有力量震动回馈功能，使用起来会感觉非常舒适。据称，这款神奇控制器很有可能将在明年春季推出，在今年年底的时候SONY将向外界正式公布该控制器与其对应的游戏。另外，还有未确认的消息指出，在今年的TGS上，SONY还会提供现场的实机操作示范。

这的确是一个很神奇的东西，用控制器把握力度感的概念，已超越了任天堂在Wii上应用的体感功能，和微软的体感一样，等到真正实用化的那一天，我们再来评判它的优与劣吧。



↑索尼博客这次公布的视频虽然没有微软E3上演示的震撼，但给人一种更加贴近现实的感觉。

SOFT 日本专讯
微软日本夏季X360游戏发表会 第一方第三方新作排队上市

本刊讯 日本微软于9月2日召开了夏季游戏发表会Xbox 360 media briefing 2009，伴随着一系列销量、会员数、降价的信息，未来将在日本地区发售的X360游戏也被一并拿来晒了一晒。



微软一向有在日本举行专场游戏发布会的惯例，《星海传说4》等大作就是在去年此时正式公布的。今年的发布会由阪口城治主持，他自豪的宣布Xbox360主机全球累计销量已经达到3140万台，XboxLIVE会员总数突破2000万，并宣布X360日本地区正式降价，精英版新售价为29800日元，标准60GB版为开放价格，Arcade版维持不变。

未来一年内，X360在日本将有100款以上的游戏发售，目前确定的大作名单如下：微软：《光环3 ODST》9月24日，《光环 LEGENDS》、《飞驰竞速3》10月22日、《除暴战警2》、《艾伦觉醒》、《神鬼寓言3》。KONAMI：《九十九夜2》、《MGSR》、《恶魔城》新作。NBGI：《铁拳6》10月29日、《龙珠 怒气爆发》11月12日。SEGA：《猎天使魔女》10月29日、《永恒终结》2009年冬。CAPCOM：《勇闯尸城2》、《失落星球2》2009年冬，并在TGS提供8人试玩。EA：《FIFA10》10月22日。UBI：《刺客信条2》2009年冬、《分裂细胞 断罪》2010年预定。

此外，微软还公布日服XBLA游戏数量已经达到177款，未来一年还将持续不断的更新新游戏。日本微软将更加重视日服XboxLIVE的建设，在美服增添的新功能，今后也会在日服同步更新，保持日本与全球市场的同步化。

SCOOP 日本专讯
第二届日本游戏奥斯卡揭晓 深远影响的游戏制作人名垂青史

本刊讯 素有“游戏开发者奥斯卡”之名的CEDEC近日在日本举行了第二届颁奖仪式，凭着各领域出众的素质以及深远影响力，《旺达与巨像》、《大神》、《怪物猎人P》等游戏的制作者获得了属于他们的最高荣誉。

CEDEC AWARDS并非是针对某个游戏设立的奖项，而是针对游戏中使用的各项突破性技术、优秀的创意，以及为之带来的图象表现、游戏性进行表彰，因此与销量等商业元素关系不大，此奖项更注重的是技术层面的艺术元素。

获得程序开发环境奖的是《旺达与巨像》的程序开发团队，该作的“即时变换碰撞技术”，使玩家在游戏中体验到了真实的碰撞变形效果，游戏中玩家与巨像的动作随着这种技术产生无比逼真的变形表现，诞生了更多设计上的可能性，并由此获得了高度的图像表现，获奖当之无愧。游戏的主程序师杉山一上台领取了该奖项，

视觉艺术奖被《大神》的美术设计和技术设计团队获得，该作独特的水墨绘画风格让游戏声名大振，游戏自2006年发售至今依然凭借着水墨风格的美术设计在业界占据着不可替代的地位，视觉渲染在游戏开发中的工作比重值得每一个游戏制作人借鉴学习。游戏制作人江城元秀上台领取了这一奖项。

游戏设计奖得主为《怪物猎人P》系列的开发团队，融合真实技术，并将之融入生活是这一奖项的主题，《怪物猎人P》以极其精妙的多人合作系统力压群雄，游戏以出色的武器装备设定、友好便捷的协力作战乐趣，以及将以上这些元素融合到一起的游戏设计只能用完美来形容。游戏开发团队的迁本良三和一濑泰海范上台领得奖项。

音效奖被《节拍天国·金》的开发团队获得。该作力压《灵魂能力》、《山脊赛车》等大作夺得这一奖项，货奖理由为实现了以前作品没有实现的超高音乐素质，并让各类年龄层和人群都能乐在其中，知名作曲家合作的音乐与游戏节拍结合得天衣无缝，令人叹为观止。该作的游戏制作人米政美领取了奖项。

网络奖被《NICONICO动画》的开发团队获得。这是本届CEDEC新增的奖项，旨在针对运用网络手段实现各种娱乐方式的作品，以及他们的开发团队进行评价与表彰。《NICONICO动画》开发团队的杉本诚司领取了这一奖项。

此外，已经去世的石田晴久获得了书籍著作贡献方面的著述奖，了却了一装未完的心愿。





↑堀井雄二以其二十余载坚持不断的第一线开发工作，获得了“特别奖”这项特殊荣誉。

←来自日本业界的众多知名大腕齐聚一堂，交流经验之余，也向世人展示着他们的功绩与才华。

HOT TOP GAME NEWS
新闻直击

●SRGA宣布将于10月8日发售PSP廉价版游戏《梦幻之星P PSP the Best》，采用双UMD碟装发售，除了游戏本体外，还附送动画CG光碟《梦幻之星 宇宙编年史》。这张盘以PSU为蓝本，将之壮阔的世界观进行剪辑，以CG动画配合解说的方式连贯演绎，并且光碟内还收录新作《梦幻之星P2》的开场OP动画，整套盘售价1890日元，另外，预定今年12月3日发售的《梦幻之星P2》将可继承前作记录，继承后会有一把名为“イグザム”的武器作为奖励。

●为配合PS3游戏《机动战士高达战记》发售，PlayStation Home在广场设置了一台等身大的高达模型，外型与日本台场的等身大高达相同，以纪念高达诞生30周年，PlayStation Home还提供了原作中联邦军女性制服和游戏最新视频影像。

●SCE最近新公开了一批新游戏的官方网站，数量多达10余款，全部都是前段时间各大展会上公布的一些游戏大作，其中包括《战神3》、PSP《小小大星球》、《杰克与达斯特》、《时间回廊》等，《战神3》官网还在显著位置标明了“18禁”字样。

●SCE宣布将在10月1日推出PSP《GT赛车》的亚版繁体中文版，收录全中文字幕和全中文菜单，预约日期截止到9月28日，据悉，该作将收录超过800辆赛车与35条赛道，并以每秒60桢的速度流畅运行画面。

●Valve公布了预定11月17日发售的《求生之路2》新消息，两个新丧尸BOSS将出现在玩家面前，一个是外貌怪异，穿着小丑裤子的“丧尸小丑”，另一个是“赛马骑师”，拥有能控制幸存者行动的可怕能力。网络对抗模式中玩家也可以亲手操作这两种新BOSS。

●KOEI宣布Wii新作《战国无双3》将于今年11月19日发售，价格7140日元，同时KOEI还将推出两种同捆版，一种是附送原声CD和人物模型的豪华限定版“战国无双3 TREASURE BOX”，售价11865日元；另一种是附带《战国无双3》主题PRO经典手柄的套装，手柄采用战国风格的主题绘彩，价格8715日元，两种同捆版均在11月19日发售。



SOFT 日本专讯
SE拍摄《勇者斗恶龙 9》最新广告 明星出演校园话剧冲击400万大关

本刊讯 SQUARE・ENIX为庆祝《勇者斗恶龙9》在日本的持续热销，最近又专门针对该作拍摄制作了一个新的电视广告，以展示年轻人时尚生活、时尚游戏为主题的这则广告，将伴随DQ9迎接400万大关的到来。

DQ9自今年7月11日上市以来，凭着乐趣无穷的联机游戏和国民RPG的号召力，短短一个半月就已经达到了累计379.4万套的惊人销量，正在向400万套的系列巅峰冲击。SE也趁热打铁，做出了一系列刺激人气的宣传手段，本次最新的电视广告就是其中之一。该广告别出心裁的将背景设在了大学校园的食堂内，一名年轻漂亮的女学生正在边吃东西边手捧NDS玩着DQ9，这时一名同样玩着DQ9的帅气男生恰好经过，同样的志趣将两人联系到了一起，快乐融洽的游戏气氛展现在了人们眼前。这则充满青春朝气的广告给人的印象十分深刻，SE专门找来了日本女演员杉本有美和男模特君岛麻耶担任片中的主演，DQ9的制作人市村龙太郎也身临广告拍摄现场指导，据称，该广告将在9月6日起，在全日本的电视台上映，并分为三种版本循环播出，穿插在黄金时段向大众展示新时代DQ带来的时尚休闲的无穷乐趣，以及聚拢人际关系的神奇魅力。



SE已经不止一次的为DQ拍摄电视广告，对于这款国民游戏系列，几乎每年都会有各种广告出现在电视上，以前多是传统、怀旧风格的，像今次以年轻人的时尚生活为主题，是比较少见的。

EVENT 日本专讯
日本《传说》粉丝发布联名情愿书 抗议NBGI品牌劣化的不良行径

本刊讯 近日日本有大批《传说》系列的FANS发出了一份针对NBGI的联名情愿书，要求NBGI停止系列作品的分散化、劣质化，并就《薄暮传说》加料移植PS3一事要求NBGI对玩家们道歉谢罪。



↑三位声优以短剧的方式，道出了新作令人惊喜的要素现场气氛颇为活跃看来下半年传说

这份情愿书是玩家自发发起的，近些年，NBGI不断的把《传说》系列的角色搬向一个又一个平台，一个又一个作品中，并有越来越频繁的趋势，使得《传说》品牌开始出现劣质化，以前那种严谨、精致、独立成章的风格逐渐遭到了破坏，不少系列FANS对此感到十分愤怒，再加上近期PS3版《薄暮传说》不断公布的追加要素，让原X360版的阉割痕迹变得越发明显，不少FANS称NBGI欺骗了玩家的感情，要求厂商对此进行解释并谢罪。目前这封联名情愿书正在日本各地募集支持的玩家，主要人群是《传说》系列的爱好者，并对NBGI的行为感到不满的人群，以集合：FANS的愤怒“，据称现在已经募集到446人署名，目标是集结1000人共同讨伐厂商的不良行径。

根据情报，PS3版的《薄暮传说》不仅追加了新角色、新剧情、新招式、新武器及新秘奥义，还增加了大量角色的换装，其中还包括历代人气角色的经典造型，很制把X360版隐约透露出的删除要素也加了回来，跟PS3版对比，X360版的确可称得上是“阉割版”，也难怪买了X360的FANS们要暴走了。

EVENT 美国专讯
迪斯尼花费40亿美元天价意欲收购惊奇公司 金刚狼、蜘蛛侠等超人将加盟《王国之心 3》?

本刊讯 迪斯尼于8月31日正式宣布，将以40亿美元的天价收购好莱坞动漫巨头惊奇（Marvel）公司，这笔震惊业界的交易意味着，超过5000名的美国漫画英雄们将收归童话巨头迪斯尼的帐下。

惊奇是好莱坞在1939年创立的漫画公司，与1935年创立的DC漫画公司同为孕育美国漫画英雄的摇篮。迪斯尼的本次出手出乎了业界很多人的意料，因为惊奇公司旗下的不少漫画形象，近些年纷纷被其他公司购得使用权，像《X战警》之于福克斯，《绿巨人》之于环球影视，《蜘蛛侠》之于索尼，而童话巨头迪斯尼一直没有相关动作。但“行家一出手，就知有没有”，迪斯尼一次拿出了40亿美元买走了别人有的和别人没有的全部，这个价格甚至远远超过了年销售额在惊奇十倍之上的汽车公司沃尔沃。目前该收购事宜已经得到了双方董事会的批准，正在接受反垄断机构的审批，据称，索尼、派拉蒙等惊奇形象拥有者正在设法阻止这桩交易，因为收购一旦成真，迪斯尼对漫画英雄形象的垄断势必影响到这些公司的利益。以当前的形势来看，迪斯尼收购惊奇基本已成定局，即便其他公司加以阻挠，效果也是微乎其微，只要惊奇的股东大会投票通过，反垄断这边基本是没有问题的。

虽然难脱垄断嫌疑，但迪斯尼汇聚童话、影视、漫画于一身的商业野心着实令人惊叹，也许下一代的《王国之心》，索拉同学就会在蜘蛛侠、金刚狼等一干超人的陪伴下畅游童话世界了。



←金刚狼等肌肉男将与所拉一周游世界，这实在很神奇。

EVENT 欧洲专讯
SONY集团推出统一品牌信息make・believe 旨指将理想化为现实的家庭全天候娱乐时代

本刊讯 SONY近日在德国柏林发布了集团统一品牌信息make・believe，这是SONY首次发布涵盖电子、影视、娱乐等各领域的统一品牌信息，目标是在全球市场增强SONY品牌的影响力，以及贯彻始终的创新精神。

SONY集团首席执行官霍华德・斯金格表示，随着SONY的变革，旗下最精华的电子、娱乐和科技已经全面进入消费者的家中，一个统一的，涵盖全部业务领域的品牌信息越发重要，在重新唤起员工和用户对SONY创新精神的同时，make.・elieve将把SONY与无数竞争对手区分开来，鼓舞全球用户拥抱SOMY拥有的一切。SONY解释了make・believe所包含的含义，make代表着SONY将想法转变为现实的独特能力，SONY将通过突破性的产品和改变游戏规则的新技术，来实现理想与现实的结合。而Believe就代表了SONY的理想与梦想，SONY将用独一无二的用户体验，将理想与梦想变为人们眼前的现实。据称，make・believe这一品牌信息将在今后出现在SONY的广告、市场推广、产品包装、网络服务以及全球范围的各类活动中，这将是一个代表SONY新形象的统一宣传口号，并且，结合make・believe理念的三维产品也将于2010年进入用户的家庭。

高新技术，创新，进入家庭的娱乐体验，这些都是SONY常挂在嘴边的一些词汇，这次公布的make・believe算是给这堆理念找了一个统一的代名词，势要将时尚、前卫的全天候家庭娱乐带入家庭。好了，下面就看SONY如何用这个词来给大众洗脑吧。



HOTTOP GAME NEWS
新闻直击

●微软已经正式对外宣布，120GB硬盘的Xbox360精英版主机自8月26日起降价100美元，售价299.99美元，与刚刚降价的PS3为同一价位，原来的60GB硬盘pro版X360也降价50美元到249.99美元，这种版本的主机售完即将不再生产，而无硬盘的Arcade版价格不变，依然为199.99美元。

●CAPCOM公布了原四叶草工作室名作《大神》的续篇《大神传》，对应平台NDS，游戏类型为动作游戏，本作的主人公是一只白色的小神犬，游戏依然保持前作那种日式水彩画的绘卷风格，并新增众多创新要素，预定2010年发售。

●根据统计，于9月3日在日本发售的PS3游戏《机动战士高达战记》首日销量达到了10万套，NDS的恋爱游戏新作《LOVE PLUS》首日约为2万套，而MMV前段时间曾“愤声疾呼”过的Wii新作《王样物语》首日仅售出了5900套，与原本的期望纸相去甚远，首发时特意举办的首发纪念会也打了水漂，恐怕要再次迎接“三坟”的命运了。、

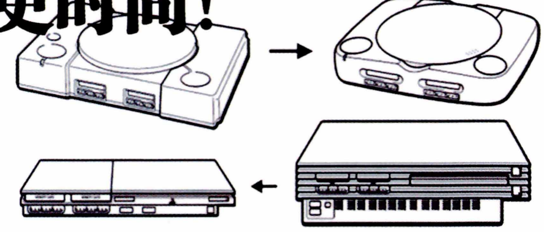
●根据统计，于8月27日发售的X360夜店游戏《梦幻俱乐部》首日售出了2.3万套，店头消化率高达60%，不少店铺都出现了断货状态。同期发售的PSP游戏《灵魂能力 破碎的命运》首日销量同为2.3万套，NDS《机战学园》还要少1000套，首日为2.2万套。另外SE推出的NDS游戏《七日死》首日仅售出了7900套，消化率只有可怜的19%。

●据消息，Activision即将推出的FPS大作《使命召唤现代战争2》也将发售日版，代理商已确定为SQUARE・ENIX，而SE预定推出的Wii游戏《最终幻想水晶编年史 水晶守护者》发售日已确定为今年11月26日，价格7340日元。

●SCE确认了PSP版《摩托风暴Arctic Edge》的发售日，该作将于9月29日率先推出UMD光碟版，10月1日于PSN上提供数字下载版本，在首发30天内购买游戏的玩家还可从PSN免费下载Mirage Rapide越野车到游戏中，以及两个自定义皮肤可供选择。本作的PS2版预定今年秋季发售，具体的发售日暂时未定。

家用主机瘦身史！

——我们的目标是：更轻、更薄、更时尚！



今年8月18日的德国科隆游戏展上，索尼正如之前所谣传得那样，一举公布了超薄版的“PS3 Slim”。既然是超薄版，那么体积和重量上的缩减也就是必然的了，纵观如今激战正酣的三大次世代主机，任天堂的Wii一直都是那副德行，微软的360虽然版本也几经变更，但主要体现在主板和制造工艺的提升上，外形并无甚明显变化，而索尼的PS3则继承了PS系主机一贯的优良传统，终于在发售将近三年后完成了“瘦身计划”。

说到主机的瘦身，索尼系主机应该是坚持此做法的中坚力量了，也最为玩家们所熟悉，其实除了索尼之外，其他早年期间的主机也有过瘦身的例子，至于掌机方面，就更是屡见不鲜了。　□文/北斗

索尼最初的家用机瘦身产品，PSone

作为索尼进军游戏业界的第一台主机，PlayStation在1994年12月3日于日本首先推出，之后于1995年9月9日在美国推出，1995年9月29日在欧洲推出。关于索尼PS主机的诞生，相信不少读者朋友也都知道那段秘闻了吧：其原本是打算与任天堂合作推出光碟机，没想到开发到一半的时候任天堂突然单方面毁约，于是才有了索尼自己这台PlayStation家用主机的诞生。而PlayStation也没有辜负久多和索尼的厚望，在32位主机大战中一举击败了曾经“坑”过自己的任天堂，并连续两代稳居家用主机王者之位。

自从94年PS发售之后，头两年曾一度与世嘉的土星SS陷入两强僵持的阶段，当时索尼为了争取到日本大佬级游戏厂商可谓挖空心思，而随着FF7在PS上推出和DQ7宣布登陆PS，这场次世代大战其实已经基本宣告了定局。正是因为上述原因，当时的主机大战厂商的精力主要集中在争夺大牌软件上面，对主机的改进虽然也一直都没有中断过，但真正的“瘦身”则是已经到了2000年，也就是PS2即将发售的前夕。PSone是索尼第一次正式给自己的家用主机进行瘦身，外形上的浓缩还是很明显的，如果去掉那个单独贩卖的液晶屏的话，体积几乎只有原来PS的三分之一左右。因此，尽管发售时已即将进入PS2时代，仍颇受好评。





→左边这张可以说是最标准的PlayStation主机外观了。右边那张则是搭配了液晶屏的瘦身版PSone，两者在外形体积上的差别一目了然。

PSone的独家瘦身秘方



“PSone”最早是于2000年9月14日在日本正式推出的，它是以PlayStation的架构为基础，省略了可供两台主机间对战用的Serial I/O（序列输出入通讯端口）与可供玩家外接扩充卡用的Parallel I/O（并列输出入通讯端口），电源方面以外接交换式电源供应器（SPU）取代（旧机型为内置于主机中），使得主机得以缩小为原旧机型的1/3大小。

此外索尼还为PSOne量身打造了一款外接的液晶屏幕（需另外购买），装上之后与主机非常契合，且只需使用原厂电源供应器即可，再加上电源采外接设计，电源种类可更多元化，为此索尼也设计了车用电源供应器，实现在车上也能进行游戏，便利性大增。另外，索尼为了让PSOne能像掌上型游戏机般随身携带，还另设计一款名为“Mobile Power One”的套件，可为PSOne主机提供一小时半至三小时的电源，达到走到哪玩到哪的乐趣。

PStwo的成功瘦身诀窍

7万系列的PS2将原本独立的两颗主要处理芯片EmotionEngine（EE）与GraphicsSynthesizer（GS）加以整合，并采用最先进的90纳米制程生产的EE+GS芯片，因而减少了原本两颗芯片所占用的面积与线路，其余各处理与控制芯片也充分加以整合，故基板上的芯片数量得以大幅精简。而在新一代90纳米制程之下，EE+GS整合型微处理芯片的耗电量与发热量也大幅减小，因此可以采用如同一般笔记型计算机所采用的小型散热片与风扇，风扇的运转噪音也显著减小，几乎无法察觉。除此之外，新型PS2省略了原本的PS2宽频套件的扩充槽与内部硬盘设置空间，将以太网络宽频接口直接内置，取消了内置硬盘。另外，还采用了体积更小、构造更简易的掀盖式光驱设计，并将原本内置于主机中的电源供应器外移成为独立的外接变压器。



关于PStwo还有个小轶闻，那就是其刚推出的时候，由于主机过于袖珍化导致不少加装芯片的机子极容易烧机，并一度饱受关注，直到后来改良版芯片推出之后，才算告一段落。

霸主辉煌再接再厉的传承者，PStwo

之前32位时代的PS1取得了巨大的成功，作为后继机种，尝到了巨大甜头的索尼更是在PS2上投入了巨大的精力。PS2于2000年3月4日开始于日本发售，发售后仅过三天就在日本当地创下了约90万台以上的生产销售纪录。2003年1月，PS2全球销量突破5000万台。2004年01月05日，PS2在因故推迟十多天后，终于在2004年元旦登陆中国大陆，成为迄今为止唯一一个在中国大陆正式合法贩售的家用游戏机。2005年11月在全球创下1亿台的销售台数纪录。到2008年7月8日，索尼官方宣布PS2全球销量达到创纪录的1亿2千万台。





↑7万系列的PS2在许多地方都下了大工夫，这才使得主机体积能有如此明显的缩减。

到了PS2时代，索尼的各款PS2主机主要分为1万系列、3万系列、5万系列、7万系列和9万系列，然后再通过型号最后的尾数来分别代表各个地区版本。在这些版本中，1万系列是最为古老的，到了7万系列才是真正的“瘦身版”PS2。值得一提的是，民间一般习惯将7万和9万系列的瘦身版PS2通称为“PStwo”，这多半是出于以前“PSone”这个称呼的缘故，索尼官方一直只是以“SCPH-7000X”和“SCPH-9000X”来称呼的。

索尼的绝地反击,PS3 Slim

或许真应了“富不过三代”这句俗话，经历了前两代辉煌的索尼，在PS3上栽了个大跟头。PS3于2006年11月11日发售，仅从性能方面来讲，其绝对是现役三大主机中当之无愧的NO.1，然而由于软件阵容的匮乏、独占大作的劈腿以及主机价格过高等众多原因，其却成为了三大主机中销量的最末尾。由于主机本身成本太高的缘故，索尼的PS3自发售以来只降过一次价，到了今年，尽管索尼嘴上一直死撑着，但是明眼人都能看出来PS3已经陷入了十分被动的地位。因此，早有人预言索尼将在PS3降价100美元并有可能推出瘦身版的新型号PS3，正如预言，“PS3 Slim”来了。



←9月份刚刚全球发售的PS3 Slim体积比原来苗条了许多，价格方面更是直降100美元，目前国内价格大约2300，现在PS3薄机价格上终于有一定竞争力了。

体积重量明显浓缩
价格降一百美元
PS3超薄机的大反击

体积与价格,PS3 Slim的瘦身双技

索尼发布的PS3 Slim采用不同于现行机种的磨砂表面和木炭黑配色，以及全新设计的“PS3”标志。与旧版主机相比，PS3 Slim的体积减少了32%，重量减轻了36%，耗电量减少了34%，随机配备120GB硬盘。在硬盘容量扩大的同时，PS3 Slim的功能与以前发售的40G和80G版的PS3相比，几乎没有任何删减（只取消了Linux等自制系统的功能）。价格方面比旧机种降低了100美/欧元），日版主机降价1万日元，美、欧、日版主机的价格分别为299美元/299欧元/29980日元。



这种表面即可保留塑料光泽，又不易留下指纹。正方形的扁平机身看上去有些怪怪的，同时为了节省成本，原本是触摸式按键的POWER和RESET键改成了机械式按键。

说实话，索尼PS系主机的三次“瘦身”，仅就小编的个人观点而言还是认为“PStwo”最为成功，PSone是还算有诚意的“再捞最后一票性质”，PS3 Slim就有点是索尼被逼无路之下的反击了。PS3 Slim就外观来讲，并没有给人以PStwo那种精致和时尚的感觉，大扁方块的造型看着不是很舒服。希望PS3 Slim能帮助索尼打破目前的窘境吧。

最早的瘦身主机,世嘉MD?

作为任天堂在16位机时代的劲敌，世嘉的MD在上个世纪九十年代前半期也没少出风头。同样，世嘉也推出了数个版本的MD主机，包括普通的卡带版、光盘版、合体版以及“掌机”，整体趋势是越来越集成、越来越浓缩。其实早在16位机时代，世嘉就对CD这种媒体颇为青睐，主机的几次瘦身和改版也都与CD机部分有着密切的联系，然而其在主机大战中最终还是没能胜出。



↑这个就是第二版的CD2，后来世嘉又推出了完全一体化的MD CD主机。

任天堂也要玩瘦身,SFC Jr.

说起来，虽然现在提到给主机瘦身、推出轻薄版，大家往往第一个想到的就是索尼，不过事实上，索尼绝非此招的先行者。别看老任现在一副守着Wii绝不松口的不思进取财迷像，其实它早在1997年就推出过瘦身版的超任了——回顾一下任氏掌机的发展史，你就会发现其实它极擅此道。整体来看，这款“超任Jr.”的确是一款“名副其实”的瘦身主机，不但体积和重量有减少，各项端口啥的也被削去不少，还真是秉承了老任“一分钱一分货”的原则了。



一切为了光驱,MD系列瘦身核心

1994年，世嘉推出了全新的MD主机，这个新版本的MD取消了耳麦口以及控制声音大小的装置。早期的CD合体MD机，其CD部分是在传统MD机身下方的，而后来推出的“CD-2”，则是将CD机部分设置在了MD本体机身的右侧。其整体体积大小比“CD-1”要小了许多，大约只有2/3左右，同时其还能通过扩展槽与原来的MD相连接。

1994年世嘉又推出了“CDX”，这个不再是以前那种类似分体合并的形式，而是整个集成到了一块，体积也再次大幅减小，外形更加精致，只不过价格方面比较贵，大约为400美元。世嘉在1995年推出的“游牧民（NOMAD）”掌机。其使用了3.25英尺的LCD液晶屏，同时可以直接与电视连接，虽然本体比较重且费电，但也算是难得了。

一分钱一分货,超任Jr.的瘦身原则

SFC，最早发售于1990年，1997年的时候，虽然早已是32位机的天下，老任也没忘发售了一款名为“Super Famicom Jr.”的改进瘦身型超任。“超任Jr.”体积上比普通版本小了不少，结构也更加紧凑。与普通版相比，超任Jr.取消了底部的扩展槽，甚至取消了代表电源联通时的LED指示灯，这在任氏主机中也是非常特立独行的了。

与美版普通版SFC相比，其电源键和重启键都从原来的紫色改为灰色。同时卡带插口的外形也有所改变，这样也能插入日版超任的卡带了——美版超任卡带外形菱角分明，日版则较圆滑。原来的“SUPER nintendo”塑料LOGO改为了一张标签贴纸。超任Jr.在输出端口只保留了AV和色差，普通版的S端口和RGB以及RF射频端口全都取消。

未来:“窈窕主机,玩家好逑”

尽管在上面的例子中可以发现，主机瘦身最早并非源自索尼，但无论是任天堂还是世嘉都只是偶尔为之，只有索尼的PS系主机将其作为一项优良传统加以保留并传承。而且从时间间隔上来看，每次“瘦身”的速度也是越来越快：PSone的推出时间是在2000年，距离PS的首发1994年是6年左右的时间；而PS2的薄机推出时间是在2004年，距离PS2首发的2000年间隔缩短到了4年左右。PS3的首发是2006年，超薄版下半年发售的话，则间隔时间是3年，比PS2薄机的4年又快了1年。



从以上趋势可以看出，随着科学技术发展的日新月异，索尼轻薄版主机的推出频率也是越来越快。按照这个发展速度，那么以后会不会每两年、甚至是一年一次的为主机瘦身呢？颇有可能，至少两年一度是绝对没问题的了。这个周期在掌机上运行良好，即便是在苹果的iPod这类数码娱乐设备上也没问题——自从2001年iPod系列首发以来，苹果基本上保持着每年至少一款新型号的推出速度。

实际上，仅就索尼的PS3 Slim这款主机的推出而言，其实也是大势所趋不得不发了。先不说如今PS3销量的窘境，仅就索尼一直抱怨的成本而言，这些年来半导体的制造工艺已经进步了好几个层次：当年PS3采用的还是90纳米的制造工艺，如今65纳米都已经很常见了，而PS3 Slim中更是可以找到采用45纳米的制造工艺。半导体制造工艺的改进，不仅可以使主机硬件体积缩小、发热量更低、还能使耗电量更为节俭——这些优点都在PS3 Slim上得以体现。

同样的，以PS3销售一大宣传亮点“蓝光光驱”来讲，当初还是前沿媒体的蓝光光驱市面上单独买的话都得400美元，如今随着科技的进步，已经可以只需花费100美元就能拿下了。对于索尼而言，这次的主机大战非常辛苦，PS3 Slim 299美元的价格足见索尼压力之大。那么微软和W任天堂也会给自己的当家主机进行瘦身吗？



有传言说明年微软会发售一款附赠PROJECT NATAL体感装置的新型号360，尽管这个传闻随后被微软否认掉，但是其近期停产PRO版、推广精英版的降价措施则是显而易见的。至于Wii，虽然岩田聪一直嘴硬坚决不降价，不过Wii如今的主机销量早已进入了明显的瓶颈阶段，Wii在年内降价是可以预期的，至于瘦身版或是新型号？至少今年年内是不用指望了。

电软视点

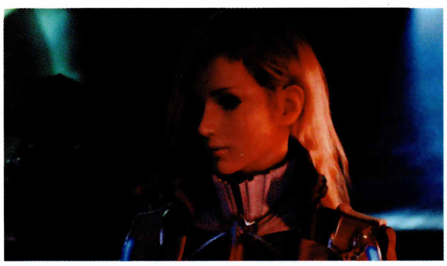
在全球陷入苦战的日本游戏厂商

根据最近的欧美游戏市场销量统计，7月份索尼和任天堂在美国视频游戏市场的销售额连续第五个月出现下滑，主要受消费者削减游戏机和软件支出拖累；两家公司背负着日益沉重的降价压力。市场研究公司NPD公布的数据显示，7月份任天堂Wii销售额下滑了55%，索尼PS3销售额下滑46%。微软XBOX 360销售额下滑1%，6月份为增长9.5%。NPD表示，7月份美国视频游戏市场总销售额下滑29%，至8.489亿美元。

美国游戏市场表现疲软主要是受到当前这场自大萧条时期以来最为严重的全球经济衰退以及新游戏软件匮乏拖累。美国商务部此前公布，美国7月份零售额3个月来首次出现下滑。全球两大视频游戏发行商动视暴雪和电子艺界的高管本月表示，预计今年游戏销售额会持平或低于上年。

索尼的PS3一直面临着降价压力，终于在8月18日的科隆游戏展上，索尼推出了，降低成本的缩水型PS3，并宣布其余的老版本PS3也进行硬件价格下调，来刺激市场需求。虽然现在任天堂的软件形式有些低迷，但相信截至2010年3月的当前财年，任天堂还是可以实现硬件销售的目标，7月份推出的游戏《Wii Sports Resorts》已经在日本和欧美双双突破百万销量。

任天堂6月30日表示，截至2010年3月的当前财年，公司很有信心实现Wii销量2600万部的目标。NPD的数据显示，7月份美国视频游戏市场硬件销售额下滑37%，至2.809亿美元；而软件销售额下滑26%，至4.369亿美元。相比之下，去年7月美国市场总销售额



增长了30%，主要受Wii销量强劲以及《美国大学橄榄球2009》、《Wii Fit》以及《吉他英雄：巡演》等游戏热卖推动。

而索尼游戏部门发言人Daisuke Nakata表示，去年热卖的游戏都集中在下半年，但今年却更多的在上半年发行。他们正在等待定于9月份之后发布的游戏，预计PSP和PS3的销售业绩会凭借年底的销售大战再次回升。不过确实，今年年底PS系主机的优质软件都会陆续登场。首先是年底会发售的《最终幻想13》，这恐怕是PS3上日本本土软件唯一能破百万的吧，还有《GT赛车5》、《真・三国无双 MULTI RAID Special》、《神秘海域2》、《忍者龙剑传Σ2》、《猎天使魔女》等诸多优秀作品蓄势待发。

过了本月24-27日的东京电玩展2009后，各大厂商的年底阵容都将露出真面目，随着各家公司推出新游戏，电视游戏市场将会放缓下滑步伐，比如刚刚推出的新游戏《劲爆美式橄榄球》已经疯狂开卖。尽管今年以来游戏市场销售业绩表现疲软，但未来几个月将有诸多重要游戏推出，这应当能够提振销售。近期DQ9和MH3为日本厂商打开了一个良好的销售形势，本月的《口袋妖怪 心灵之金・灵魂之银》又一定会为日本业界注入一针强心剂。

很明显，今年年底的业界软件阵容能席卷每一个真玩家的钱包，游戏市场会在10月1日正式展开战斗。主机降价战会是其中一个重要环节，微软已



↑平井一夫在科隆游戏展上向众人展示新型的超薄PS3。

经将XBOX360本就不高的售价下调到了199.99美元，可能还会推出新的游戏机产品。而索尼也在9月1日正式推出价格相对低廉的新型PS3 Slim。而任天堂总裁岩田聪却拒绝了游戏发行商和零售商要求游戏机降价以提振销量的建议。看来他对任天堂在年末的软件阵容充满了自信。

其实2009年是丰收的一年，出了《合金装备》系列外，其他名作系列都在今年推出了续作，让人觉得今年的游戏生活非常充实。很多人说史・艾是毒瘤、索尼是毒瘤、光荣是毒瘤、任天堂是毒瘤，可在这个浑身是病的业界中，不作毒瘤如何能活下去？作毒瘤也是要有资本的！不然就会像MMV那样悲鸣："我们还不想死……" □文/七曜

电软视点

故障率54%！三红机玩家的魔咒

"360"、"三红"，这两个名词如今早已牢牢地被捆绑在了一起，以前大家是谈三红色变，后来则演变成了谈360色变。三红问题，从06年的最初开始爆发，这两年来已经成为了困扰所有已经购买或是准备购买360玩家们的心病。尽管主板型号换了一拨又一拨，而民间的电扇、水冷、支架等"土法子"也是无所不用其极，然而三红问题始终无法得以根治，犹如随时会落下的达摩克利斯之剑，悬在360玩家们的头上。最近，Game Informer做了一个相关调查，而根据这个调查结果显示，360的故障率高达54.2%！

最高的故障率与最低的服务满意度

在Game Informer的这次调查中，是根据超过5000名机主参与的调查进行的统计，XB360目前由于三红、E74或者其它硬件而引起的故障率高达54.2%——当然，其中以三红为主。而其它两部主机，PS3由于黄灯等问题引起的故障率只10.6%，Wii的故障率更低，只有6.8%。

可能有人会问，如此高的故障率，是否与玩家使用时间过长有关？根据这次的调查结果，40.3%的360机主平均每天使用主机3至5小时，但相比PS3似乎也高不了多少：37%的PS3机主平均每天使用主机3至5小时；而Wii的用户有41.4%平均每天使用主机少于1小时。说起来，从这则统计结果也可以顺便看出来，Wii果然被很多人当成普通的"健身机"来使用了……不过也好，起码这些人是自动遵守了"玩一小时休息一刻钟"的健康游戏准则了（笑）。

在这次的调查中，还有一项是针对三大主机客户服务满意度的调查，结果表明，只有37.7%的360用户觉得微软公司的客户服务"非常有用"，相比索尼的51.1%与任天堂的56.1%明显低了不少。而更有趣的是只有3.8%的360用户表示因为其硬件故障问题而不会再买另一部XBOX360。

微软回应：360是使用次数最多的主机

Game Informer的这篇统计结果发表后，迅速在网上流传开来。之后没多久，微软终于坐不住了，站出来发表了一篇官方声明，尽管和以往一样，遇到这种事情是不会直接在内容中涉及统计报告的，但也足以让人一窥端倪：

"微软一直致力于为优秀游戏主机Xbox360提供业界数一数二的质量保证。我们坚定不变的改善主机设计，制造工艺和对主机一切的潜在存在的问题进行广泛测试，改善主机性能。Xbox360对于维持'使用次数最多的主机'这一头衔感到满意。广大Xbox360用户自从购机第一天开始就享受到了超棒的游戏与娱乐体验，这一情况将会持续下去，不会间断。"

三红神光永照大地

其实微软这篇官方声明无非是陈词滥调的官腔，除了以"优秀的娱乐主机"和"使用次数最多的主机"自诩之外，没有谈及任何关于主机故障率的问题——显然，他们不愿或是不敢直面这个问题。尽管从统计学的角度来讲，Game Informer的这次调查准确性上不能说有多高，毕竟5000个随机样本对于数千万的次世代机玩家群来说算不上是准确可靠的数据来源。但54.2%这个数字也已经比

主机故障率		回答认为客户服务有用的比率	
Xbox360	54.2%	任天堂	56.1%
PS3	10.6%	索尼	51.1%
Wii	6.8%	微软	37.7%
修理了主机再次出现故障的用户比率		**表示朋友主机出现过故障的比率**	
Xbox360	41.2%	Xbox360	69.9%
PS3	14.7%	PS3	12.4%
Wii	11%	Wii	6%



较有代表性了，而出人意料又或者说意料之中的，尽管许多人会对这个数字感到惊讶，但表示不信的玩家则并不多——毕竟，三红机的高故障率是大家都能切身体会得到的。

如此之高的故障率，仅就硬件架构和设计上来讲，360堪称史上最失败的主机。然而，它上面毕竟还有许多优秀的作品，因此，对于喜欢360上大作的玩家们而言，只能"把脑袋别在裤腰带上"玩360。 □文/北斗

疾风流言帖 vol.39

再过不到半个月，一年一度的东京游戏展就要召开了，虽然现在日本市场明显萎缩化、掌机化，高清家用平台游戏乏善可陈，但瘦死的骆驼毕竟比马大，聚集日本游戏开发精英的游戏盛会是肯定要关注的。到时会有什么猛料放出呢？又有哪个大作令我们惊喜？先从一些传闻中窥视一二吧。 □责编/翅膀

北濑再谈FF7重制版 FF13发售后可能会有？

30 可信度

克劳德、艾莉丝、蒂法、萨菲罗斯……FF7的壮阔凄美影响了整整一代人，关于这款神作的重制版消息也不知传了多少年，最近北濑佳范又一次把这个胃口吊了起来。

北濑目前正在忙于FF13的开发制作，随着年底的临近，该作的进程已经进入了收关阶段。最近北濑在接受媒体采访时称，除了FF13之外，他目前还担任着多个项目的开发工作，等到FF13告一段落之后，将会分出更多精力做一些其他事情，虽然眼下还无从得知FF13之后的工作计划，但可以确定的是，PSP版的《FF Agito 13》到那时会以更快的速度进行开发。至于玩家们关心的FF7重制版，北濑表示希望玩家们暂时先玩着PSN提供的旧版，在适当的时候会给玩家们一个交代，这个时间也许并不遥远。

C社将在PS3重制游戏 恶魔猎人123合集？

40 可信度

将旧世代游戏重新包装制作一番，在新世代主机上再次推出，这早已是某些商家惯用的敛钱手段，而以敛钱闻名于世的CAPCOM自然少不了这种事，有消息称PS2上的《恶魔猎人》三作将在PS3上重生。

前段时间PS3版《战神1+2》的消息给很多玩家带来了惊喜，之后官方的证实更让《战神3》的期待时间变得非常充实。既然《战神》都能复刻，那CAPCOM又有什么不可能呢？近日CAPCOM的Christian Svensson在CAPCOM Unity论坛上指出，公司对DMC系列以重制的方式出现在PS3上很感兴趣，但目前不想让人产生误解，因为这不一定会有，也不一定会没有，现在需要玩家的呼声和意见，看看是否有这个必要，还等什么，快说出你的心声吧。

成人游戏专用游戏机 SEXBOX即将上市？

30 可信度

成人游戏向来都是各种主机和PC上受限制的一类，可你想过会有成人游戏专用的主机吗？现在有才的美国人就带来了这么一台主机，据说，这是一台——有独特操作的游戏机。

这台主机名为SEXBOX，是由美国加利福尼亚州的集成电路制造商Silicon Xtal Corporation研究的东西，根据商标部门的信息，该主机的软件主要是AO，即Adult Only，具有视频点播、视频下载、电影出租、成人团体MMO等丰富多彩的内容。不过，受到成人游戏题材的限制，该主机游戏的推广与销售会受到很多限制，除了限制发售地区外，游戏软件也被严格控管，目前专用的游戏只有24个，这种规模很难让人确信这是一台正规的游戏主机，厂商是否真的致力于该主机的开发建设也是未知数，因为就算上述功能都得以实现，市场上的流通也会非常困难。

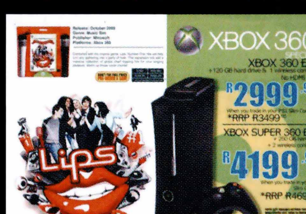
微软将发布一款超级精英版X360 附带250GB大硬盘填补市场空白

40 可信度

随着精英版X360和PS3的同时降价，两大高清平台的价位终于到了同一水平线，不过财大气粗的微软似乎并不愿与人平起平坐，一款更高配置的[超级精英版]即将问世。

近几天，亚玛逊德国网站流出了一条关于250GB硬盘精英版的消息，称这是微软还未公布的一款新机型，而来自南非市场的消息，这款主机已经在非正规市场，即黑市上现身，名称据说就叫[Super Elite]——超级精英版。据称，这款主机包含有250GB大容量硬盘、两个无线手柄、一条HDMI线以及新款大作《飞驰竞速3》一张，将于今年10月正式发售。售价为当地货币的4999南非兰特，与精英版降价之前的价位相同，也就是399美元。

目前微软还未对此机型和相关消息做出官方说明，因此不排除商家自己DIY主机的可能性。



老一代人未了的心愿将由年轻人来实现 名越稔洋担当《莎木3》制作人延续经典

70 可信度

《莎木》，一个由金牌制作人铃木裕一手打造，但却梦断二章而成为了玩家心中永远的遗憾，铃木裕的正式退休似乎也把遥遥无期变为了彻底终结。但是，新一代的游戏大师名越稔洋又将希望带到了我们面前。

随着《莎木OL》的终止运营，铃木裕这位昔日的天才也宣告了他游戏生涯的终结，他不止一次的在公开场合表示，《莎木》是他未了的心愿。在铃木裕正式退休前，他曾与名越稔洋就《莎木》的问题进行过一番深入的探讨，有关游戏的理念也共同进行了交流，《莎木》作为一个保留项目已被SEGA保存了起来，等到适当的时机再拿出来，而名越稔洋导演的《龙如》作为《莎木》的姊妹篇一直延续至今。

来自国外媒体的消息，名越稔洋已经着手开始了《莎木3》的开发。现任SEGA家用机研究开发本部长的名越，早年的成名之作《龙如》初代就是继承了《莎木》的制作理念，凭借着这个由铃木裕传承下来的理念和他自己不懈的努力，才有了今天的地位，如今飞黄腾达，名越怎么能忘记这个引领他上路的名作，由他来主导《莎木3》的开发，简直就是顺理成章的事。据悉，今年的TGS上名越将正式公布他的最新作《龙如4》，顺带的另一个惊喜就是——《莎木3》的开发决定！



降价对主机的销售永远弊大于利 先购买的消费者不应承担更多的金额

任天堂社长岩田聪近日在回应PS3与X360降价举动时指出：“降价虽然看似是一种万能的促销手段，但以历代游戏机的经验来看，这种效果是有限的，甚至带有负面效应，既然就是这种价值，那为什么要让先买的玩家付出更多的金额呢？”

——当初NGC到是降到了99美元，但井喷一下后很快就彻底沉沦了，降价的确只能刺激一时，如今形势一片大好的任天堂更不会为这点小利多此一举了。



轻薄版PS3完全无法抗衡Xbox360 X360仍是年底圣诞最受欢迎的主机

微软澳大利亚市场发言人Jeremy Hinton近日就薄版PS3发表言论：“薄版PS3的消息在前几个月就已经泄露，但从来没见到有人为此兴奋，在澳洲，销售量增长最快的是X360，299澳元的X360无疑更具有吸引力，今年X360澳洲的销售目标是实现100万台大关。”

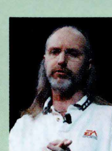
——澳洲的游戏市场现在约为日本的五分之一，这片不大的市场上X360卖出了50万台，对比40万台的PS3还是有一点优势的，一点，只是一点而已。



薄版PS3和PS3降价会增强软件销售 但还不足以让SE修正财年盈利预测

SQUARE・ENIX社长和田洋一最近就PS3降价一事对媒体表示：“SONY在今年的GC展上公布了薄版PS3和降价的消息，这的确会对PS3的软件销售产生有利的影响，不过这种有利到底能有多大，能维持多长时间都是未知数，因此还不足以让我们上调财年的盈利预期，我们还需要继续关注，以决定我们今后的战略规划。”

——PS3降价最有利的是那些购买主机的消费者，也就是玩家，对于厂商来说影响并不大。尤其是SE，这家拍肩社至今都没在PS3上出过像样的东西，降不降价跟它当然没多大关系。



家用游戏的未来与希望属于韩国人！日本已经成为过去，韩国才代表未来

EA创意总监Rich Hilleman最近放言道：“如果我要回味过去的游戏，我会选择日本，但要着眼未来，我则会选择韩国，韩国在电脑、网络游戏方面有着极大市场，韩国玩家对MMO、即时战略游戏拥有很大兴趣，而日本已经不再重视这方面，如果韩国进军家用机市场，我们会看到韩国人的强大力量。”

——虽说身为人类起源的韩国人是无所不能的，但据二年级小学生的常识来说，PC炮菜网游与TV GAME是本质上不同的两个领域，韩国人要出游戏机的话，买帐的也只会是广大泡菜玩家。

电软视点

传闻？你必须相信，传闻都是真的！

曾经有一条传闻摆在我面前，我没有相信，直到被证实是真的我才追悔莫及，如果上天再给我一次机会，我会仰天长呼：什么传闻，传闻都是真的！

小岛拍肩成真了，PSP GO成真了，轻薄版PS3成真了，这《战神1+2合集》又成真了……难道这业界的真真假假已经失衡了吗？是传闻的来源渠道越发高明，还是这些本就是一场阴谋？我们似乎可以从多方面找到答案。

没穴哪来的风？

既然是传闻，肯定就会有来源的渠道，这些渠道大致可分为官方、半官方、非官方三种，无论是哪种，它们都有个共通的特征，就是都具备一定的期待性，但官方又没有进行证实或澄清的消息。



所谓官方流出的传闻，多是厂商内部员工泄露出的消息，或是某个当官的言谈中说漏了嘴，把还没有公布的消息说了出来，这种渠道流出的传闻在可信度上会非常高，离官方公布只差一步之遥，最起码，也是厂商存在这项计划，不然一名培训有素的员工是不会空口胡说的。

半官方的传闻其实就是从原公司离职的，包括辞职的，跳槽的，转业的，被开除的都算上，他们提供的一些情报在某种程度上比官方的更具可信价值，因为离开了原东家，不存在太多的顾虑，离职前在原公司看到过什么，听到过什么，曾经参与过什么，有什么就可以说什么，就算是有离职保密协议，也拦不住某些大嘴的同志，此外还有和厂商有过商业往来的，比如合作、代工什么的，也或多或少知道一些信息，这些都算是半官方情报。

至于非官方传闻，那就多了去了，什么砖家叫兽市井无赖都能上来风光一把，真假可信程度自然也参差不齐，甚至保不齐哪个寂寞男喝多了凭空编造的消息，但是你可千万别小看这些市井传闻，有些被官方绝对保密的5星级消息都是从这种地下渠道流传出来的，像最近的轻薄版PS3，最先流出实机样品的就是某黑市的地摊，而且事后证明100%准确，话说道高一尺魔高一丈，市井贫民区就是专门破解上层建筑的。

传闻和现实谁影响谁？

人是社会群体式的动物，每时每刻都在相互影响着，从属于商业的游戏业界也不例外。厂商和玩家是商人与消费者的关系，同时也是相互依赖的关系，玩家需要厂商制作的游戏，厂商也需要玩家的市场，厂商是要根据玩家市场的需求来开发游戏，不然就会没钱赚。也就是说，玩家是在时刻影响着厂商的动作的。

上面已经说过，所谓传闻都是带有期待性的，它们代表了玩家对软件、硬件以及各方面的期望，只有期待度高的传闻才会在玩家当中广泛流传，而这种传闻无疑是玩家市场很重要的一部分，对于厂商来说，是肯定要关注这方面情报的，跟自己公司有关的，不管自己有没有相关计划，都是要把这种“需求”考虑进去的，因为这也属于市场调查的一部分。

其实，某些厂商会在必要时候，故意放出一些还未公布的情报，以传闻的方式散播到玩家当中，从而收集玩家对这项传闻的反应，是期待，还是无视，玩家舆论的口风比什么都重要，这种调查方法比起厂商公开征集的玩家调查更有效率，也能比较安全的保护公司的战略规划，因为“传闻”属于非官方公布的信息，就算玩家对相关传闻不感兴趣，厂商也有台阶下，直接取消这项计划即可，不必承担遭玩家白眼的尴尬。这实在是一种不高尚但又很高明的市场调查方式。

说实在的，传闻在当今早已成为了一种风潮，它代表着人们对未来的期望，只有存在来来去去真真假假的传闻，玩家与厂商相互影响，业界才会充满活力，充满期待。

FF13将在明年推出中文字幕版！小岛秀夫即将推出由其亲自导演的MGS电影！任天堂将给Wii增添高清外设，所有游戏对应1080P！光荣公司正式改社名为无双公司！微软、索尼、任天堂将联手开发一款划时代游戏大作，同时对应三大平台……你不要不相信，也许就在明年，这些都会变为现实！□文/翅膀

电软视点

当泄露门遭遇失窃门！宣传的时候也要注意安全！

现在离PSP Go发售已经只剩半个来月的时间了，本来大家对于这台主机的了解已经十分丰富，毕竟前一段时间从各大网站上出现的各种“谍照”和非正式的评测已经满大街都是了，而且SCE方面已经确认了这款主机的规格和发售日期，接下来就是按部就班的宣传和零售商的工作了。可偏偏事情就有节外生枝的时候，在8月底9月初，国内一些网站上开始风传PSP Go拆机评测的组图，评测者在发帖的时候刻意回避了主机的来源问题，但是众人依旧猜疑这台被当众大卸八块的走光PSP Go究竟来自哪里。就在该评测出现之后没几天，网上出现了另外一条令人震惊的消息：负责PSP Go主机生产的富士康公司向警方报案，声称该厂出品的PSP Go主机在发售前即遭盗窃，并且要求各大媒体拿掉在自己网站上转帖的拆机评测。

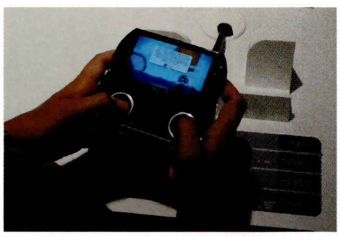
本来大家以为这次的拆机评测只是又一次“不经意”的泄露，但是谁也没想到这回麻烦大了。因为就在PSP Go推出之前一个月的时候，就有消息说PSP Go主机在厂中被盗。在网络上，各种有来历或没来历的小道消息更是传得飞快。下面就是网上的传闻：“据不留名网友透露，目前仅在深圳附近就有近百台的PSP Go主机遗失，甚至广深地区部分电玩店早已经在秘密的销售这台本应在10月份才正式上市的PSP新一代掌上游戏机。而此之前国内也曾在网络商店中出现过‘仅需万元即可立刻拥有一台PSP Go’的情况。”



↑盗窃事件在游戏界还是不常见的，但是在这个信息传递比什么都快的时代，整出这种事情来也不奇怪。

我们暂且不说这些传言的真实性如何，一万块钱买台PSP Go，而且就在主机发售之前一两个月，这种行为实在是一般人不能做到的——除非你家后院有金矿，或者那一万块钱和PSP Go一样都是偷来的。不过，也正是因为这些高端产品在发售之前搞出来可以卖出天价，所以借助便利之机铤而走险的人也不是没有。按说这种失窃行为的最终原因还得在生产商身上查找，生产、包装、运输，如果生产商在各个环节中出现一点疏漏，那么就会导致很严重的后果。至于这类监守自盗的行为，在世界范围来看，也是有先例存在的。最典型的例子就是去年的《战争机器2》，之所以偷跑了半个月，就是因为一个负责生产游戏包装的公司的员工把盘偷出来拿到黑市上卖，最后被dump出ISO传到网上的结果。还有最近偷跑的《光环ODST》，很难说不是被内部员工整出来的。

面对这种后院起火的突发事件，无论是生产软件还是硬件的厂商，都必须拿出积极应对的方法来。如果说把游戏复制拷贝来卖钱或者传到网上属于盗版行为，那么这种把主机或者游戏偷出来卖的行为就是板上钉钉的盗窃了。无论哪个国家的法律都没有包庇盗窃犯罪这一说，所以干出这样的行为要坐牢是肯定的，一抓一个准。只要各厂家看好自己的后院，这样的情况是可以避免的。在现代商业社会，设计者与加工业者在合作的时候，对于自己产品保密的重要性应该有所认识。虽说之前的“泄露门”没有任何证据说是SCE自己整的，但是SCE对此放任不管的漠视态度起码说明它对于产品的保密工作较少重视。加上人家只是给你做加工的，你也管不到别人公司的员工，在这样的态度下，不出现机器失窃的事情才怪。



↑虽然目前离PSP Go的发售还有一段时间，但是仍然有无数双眼睛盯着它。

因此，对于自身产品的重视和保密，说到底是个态度问题。最近这半年来我们看到的“泄露”事件已经很多了，制作游戏的厂商们，在有意无意利用“泄露门”为自己进行宣传的时候，也请注意一下安全问题，否则到时候一旦出现真的失窃事件，商业利益受损的只能是这些厂商自己。□文/猴子

ODST提前偷跑,中文字幕法语配音

汉化专递 EXPRESS CHINESE

作为360上的顶级FPS游戏系列，光环最新作ODST即将于今年9月22日发售，本作预定将在我国台湾省地区全球同步发售繁体中文版，该中文版字幕与配音将全部实现中文化。然而，就在8月底的时候，网上已经有人放出了本作的偷跑版，该偷跑版为欧版，内嵌多国语言字幕，其中就有中文字幕——但是配音方面则只有法语。

对于那些想尝鲜的玩家们而言，估计已经试玩过了，不过小编还是希望大家再耐心等上一阵子，到月底字幕配音的全中文版发售之后再去用心体会本作。毕竟也就半个来月的事了，何不再稍等一会来玩得更加开心呢?



←中文版ODST即将于9月22日在我国台湾省正式发售。

官方中文"魔王再临增值版"

由台湾省KOEI公司制作、发行，今年8月份推出移植自PS2和XBOX360的《大蛇无双 魔王再临 增值版临》已经发售，本作在增加新要素的同时，进行全程中文化。本作收录了《真・三国无双》与《战国无双》两系列的登场武将，并加入《战国无双2：猛将传》的五名新登场武将前田利家、柴田胜家、佳　夏、佐佐木小次郎，长宗我部元亲与今川义元，以及曾于《真・三国无双2》中登场的中国古代神话人物伏羲、女娲、三藏法师和弁庆等。

新增的战场包括有：关卡，包括严岛、五行山、汉水、四国、冀城等等。而在游戏模式部分，除了既有魏、蜀、吴、战国等故事模式剧情外，还追加以独特世界观来展开超时空梦幻对决与搭档演出的戏剧模式，以及在原创的竞技场关卡进行双人对战模式。

近期PSP汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
大蛇无双 魔王再临 增值版	官方汉化	光荣

轶闻:汉化的最大挑战

对索尼官方汉化游戏团队访谈的连载本期即将完结，从之前的访谈中我们也大致了解到了官方游戏汉化部门的运作方式、汉化过程中会遇到的各种各样的问题等等，相信这些也都是许多中国玩家都比较关心的东西。那么，在这次的完结篇中，就让我们一起来听听看索尼汉化团员们在其汉化工作中，曾经都遇到过哪些被视为最大的挑战吧。

陈云云：中文化的过程总有满坑满谷的变化或种种回忆，但回想这些过去太需要勇气，简单一句话"每天都是不同的挑战"！

林柏毅：最大的挑战和压力来自于时间。中文化的制作通常是在游戏程序架构或是母语言趋近完成时开始进行，和母语言版本的时差常常会成为影响发售日的不可抗力因素，而能同步发售的游戏，作业都非常地紧凑。欧美或日本当地语言版本的游戏和母版隔个3~5个月是常见的事，玩家们通常也会愿意等待在地化的版本发售，但是香港和台湾的情况比较特殊，能否同发对游戏的销售量会有显著的影响。



↑《超杰交融》由于内存方面的限制，因此最后得把已翻译好的文本字数删掉许多。

因此为了能够在第一时间发售，各项作业都得要求快、狠、准。以前也曾经发生过，发布发售日新闻稿的当天下午，马上就遇到解决不了的程序问题，不得向玩家道歉发表延期消息的情况。另外，其实在下十分不擅长第一人称射击和血腥恐怖的游戏，但是还是会遇到得吃晕车药硬着头皮上的时候呀（笑）。

周绍竹：制作中文化游戏处处是挑战。例如协助《异魂传承》的除错时遇到很难击败的头目，《无限回廊》里得通过难易度高的关卡等，都不算大挑战。印象较深的是在支持《超杰交融》的中文化时，由于受到内存的限制，必须将已翻译好的中文字种类从3000多字缩减为2000字以下。减字工程的辛苦并不亚于翻译，除了要删除出现频率较少的字并以其它常用字代替，使用代替字时还得注意必须是已使用的字，以免减字变增字。经过一番努力，当顺利减字至 2000字，游戏能正常启动时，大家都如释重负！

刘明龙：在进行《审判魔眼》的中文化过程中，不单单是游戏内容的中文化，还要跟负责卡片销售的外国公司进行亚洲地区的发售等等事宜，加上这是有史一来需要最多相关用品（摄影机、摄影机置放架、起始包、游玩垫等等——的游戏，现在可以谈笑风生地聊，在筹措的当时真的差一点就要变成神经衰弱症了呢（笑）。

余升融：每一款游戏若不将自己化身为主角便很难了解个中旨趣，因此游戏的影子和声音有时变会像录音带般地一直在脑海里倒带，过于投入所造成的后遗症影响还颇大的。

《怪物猎人3》汉化版迅猛正式发布!

上期才刚提过兔友汉化组宣布着手Wii上《怪物猎人3》的汉化工作，没想到这才过去半个多月，8月底的时候本作的汉化版就已经正式发布了——只不过发布的汉化小组是ACG汉化组。说实话，虽然知道本系列因为在国内人气很高，因此汉化版的推出速度也会很快，但如今这个速度还是有些出乎意料。

具体汉化质量如何，因为小编本人尚未进行具体评测，所以这里就不妄下断语了，感兴趣的玩家朋友们（应该有很多吧……）不妨下载一个玩玩看。不过以个人的经验来看，这种高速推出的汉化版，一般还是会在细节之处有不少遗漏的地方，或许不久后会推出补丁吧。

以下是汉化小组对本作的说明：由于这次MH3的怪物基本都是新怪，因此怪物以及素材装备等都需要重新开始整理……这次汉化遇到的最大难题就是字库和WIFI的问题。本作中追加了在线聊天功能，由于种种原因在修改原字库的情况下聊天时出现的日文会变成乱码，这问题主要是一些技术瓶颈造成的，目前暂无法解决也请大家见谅。另一个WIFI问题，由于CAPCOM在玩家连接WIFI服务器时会进行验证，一旦修改游戏信息就会拒绝玩家进行通信，所以请大家不要使用金手指对游戏进行修改，这也是非常不道德的。其他问题具体为以下：

1、上街的某些界面会有乱码的问题，和聊天乱码的问题一样，暂时还无法解决，希望懂此技术的高手加入。

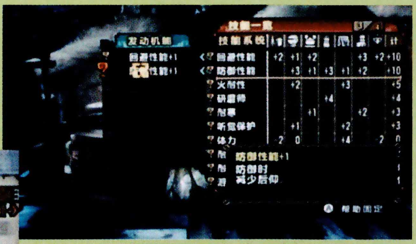
2、请别使用USBLOADER进行WIFI联网，即使联网也请不要连点A，否则WII点数会浮云，这个问题非汉化版造成，日版也会这样。

3、刻盘时建议使用4X速，使用16X速容易刻废。

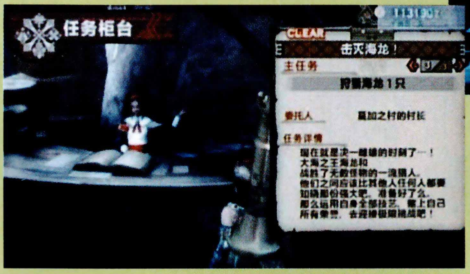
4、由于部分图片排列混乱，无法确定图片中文字的正确排列位置，均以左对齐排列。我们会下一版本中修正这个问题。

5、日版存档通用。

综上所述，这次发布的MH3汉化版确实还存在不少各种各样的问题，有耐心的玩家最好还是再等上一段时间再说。



↑这个就是本次发布的《怪物猎人3》汉化版的实际画面了，各项装备和道具以及相关说明的翻译还算中规中矩吧。



←本作官方赠送20天的免费在线游戏时间，过了20天之后就需要付费了。另外，本作的记录无法从Wii本体中拷贝出来。

龙虎狮共演“关东三国志”！今川首次登场无双本传

戦国無双3

本次带来了《战国无双3》的第二波新消息，继上期之后，官网又放出了8名角色的人设图。其中公布了一名新角色“北条氏康”。另外，德川军主力阵容也以新的军容登场，有德川家康、稻姬和服部半藏，还有上杉谦信、武田信玄和今川义元。值得一提的是，本作无双演武模式“关东三国志”部分，借鉴了很多2007年大河剧《风林火山》的内容，并且邀请Gackt作为本作的代言人。今川义元这次也首次在本传中登场，之前他在系列中一直都是《猛将传》专用角色，这次都是拜“关东三国志”所赐，因为战国前期，今川在关东地区有着非常重要的地位。他将与越后之龙、甲斐之虎、相模之狮，共同演绎“关东三国志”。本作年代跨度广泛，对于喜欢战国前后期历史的玩家都有一个交代。

□文/七曜

神箭穿云，高天原之弓神！靓丽清纯大和抚子





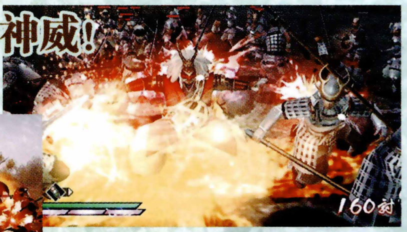
↑这次的稻姬，可谓是无与伦比的美。无双奥义・皆传是发射漫天箭雨，对近身范围内的敌人展开攻击。

激斗！关东争霸战，相模之狮参见



新增的北条氏康看似使用的武器是拐杖。其实不然，这只杖的前部可以发射火炮，而拐的部位则内藏刀，在战斗的时候，杖可以变长，成为长刀来横扫。除杖以外，他还能使用各种属性的爆弹来攻击，这点和浓姬的爆弹有些相似，爆炸后会发动属性效果。

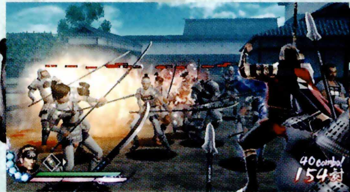
乱龙旗帜，显军神神威！焰光乍现丛云剑！





↑军神驾临，召唤出的毗沙门天在上杉谦信的身后形成了巨大的幻像。

觉醒三河军团的底力



目前德川的三河军团还是只有本多忠胜、稻姬和服部半藏，不知道会不会加入阿胜或酒井忠次？

NINTENDO Wii	本刊译名：战国无双3		2009年11月17日	
Wii	动作育成	KOEI	7140日元	日版
	DVD-ROM	1-2人	记忆容量未定	12岁以上



风魔小太郎
混沌之战祸的阎魔天

日本战国时代后北条氏忍者众风魔一党的首领代代相传的名号。以箱根山为根据地的相州乱波忍者军团首领。

服部半藏
恪尽职守冥界之诛人

原名服部正成，伊贺（现三重县西北部）忍者。德川十六神将之一。先祖是伊贺国六合阿拜郡当地的土豪。

今川义元
骏河公方幽玄大将军

今川氏是镰仓新罗八郎源义家一系的名门望族，是室町幕府将军足利氏的同族，世代担任骏河守护一职。

稻姬
飒爽英姿天弓之姬神

上田藩藩主真田信之（信幸）之妻。德川家臣本多忠胜之女，母亲是侧室乙女。幼名叫做稻姬、小亥等。

上杉谦信
天下圣将三法荒军神

战无不胜，被誉为“越后之龙”、“战国最强”的武将，拥有很高的统率能力，所以在后世一般通称为军神。

武田信玄
军略神通不动之帝王

日本战国时期的名将,武田氏第十七代家督,原名武田晴信,具备卓越的军事才能,被后世称作“甲斐之虎”。

德川家康
日本一之幕府大将军

日本战国时代末期杰出的政治家和军事家，江户幕府第一代征夷大将军，东照大权现，官至正一位太政大臣。

北条氏康
文武兼备相模之雄狮

日本战国前中期的军事家及政治家，继承了祖父早云的才智和父亲氏纲的沉稳，人称“相模之雄狮”。

©2009 KOEI CO.,LTD.All Rights Reserved.

战国风云变幻群雄集结



真田幸村

武器：双枪

武田军的年轻总大将。在与德川家康对决之前，武田信玄因病倒下了。在馆主大人病危的时刻，幸村接受了信玄的委托，率领武田家的红色军团与强大的敌人抗衡。在未知的前途中，幸村能否扭转危局呢？

伊达政宗

武器：一刀流、六爪流

伊达军的总大将，每次冲锋的时候都会用英语来发号施令（按当时美国还没独立，英国人也还没到过日本）。伊达率领奥州的一群手下（暴走族？），准备在小田原城打倒秀吉，却被三成打败，于是归顺太阁门下。

《战国BASARA》系列最新作在确定了平台之后，又公布了真田幸村和伊达政宗两名角色。以"关原合战"为主题的本作，在吸纳了更多同类型游戏的新要素之后，展现出相当吸引人的魅力。这个系列以动作的爽快和丰富的角色个性著称，在2009年的时候推出了动画。 □文/猴子



凤凰浴火翱翔在天际

↑以火为主要特征的必杀技依旧华丽异常。



苍红对决再度展开 幸村政宗重新聚首

↑幸村与同为信玄手下的猿飞佐助一起，在战斗开始之前，他在听取佐助的意见。



↑伊达政宗在部将片仓小十郎的帮助下南北征讨，在打败众多对手之后败在了丰臣秀吉的手下。



←伊达的通常技和BASARA技都是以英文命名的，另外他的狂野嚣张的风格也很有欧美人的风格。

戦国 BASARA 3

PS3 / Wii	本刊译名：战国BASARA3		2010年预定
	动作冒险	CAPCOM	价格未定	日版
	BD/DVD	1-2人	记忆容量未定	审查预定

三度进化之后的BASARA究竟有何等奇妙魅力？系列制作人小林裕幸向广大玩家披露制作的秘密！

大家的故事集结在关原

——这一代的剧情重点放在关原，为什么这样设计呢？

小林裕幸 因为《战国BASARA3》是系列正统续作，所以我们打算做一些和以前不一样的东西。在考虑"如何把新角色整合进作品"这个问题的时候，我们就想到以战国时代的一场大战，也就是关原之战为蓝本，这个在早期策划的时候就已经决定了。

山本真 在关原之战的大背景下，每个人的故事，都从全新的剧本中得以发展。

——故事的剧情有和史实不同的地方吗？

山本 这次我们认真地研究了正史，然后又加入了与BASARA契合的要素，制作出这一代的剧情。我们对史实的重视程度超过了前代。

小林 关原之战的考证当然不在话下，至于各个武将的个人传记，我们也下了大工夫进行调查，由负责剧本的冈村志野和山本，以及一些熟悉战国历史的人一起召开制作会议。我们还请熟悉战国历史的专家为本作编写了资料集，像基于史实的人物相关图等等。由这些资料作为基础，加以构思和发展，最后形成了3代的剧情。

山本 故事的描写方式也和以前不同。

——所谓"描写方式不同"，究竟是怎么不同呢？

小林 在过去的故事中，每个人的故事的独立发展的。在信长的剧本里，本能寺之变时光秀就会被杀。但是这次的剧本，故事是统一的。信长被光秀所杀，秀吉输给家康，这些都是所有角色故事共通的剧情。

——过去的时代会被描述出来吗？

小林 过去发生的事情会逐渐随着剧情的介绍而被了解，但是过去的人物就不会登场了。

关于本次介绍的角色

——德川家康的外形变了很多啊。

山本 家康在历史上开创了江户幕府，奠定了延续300年的德川时代。因此我们也要沿袭史实，让他比过去更老成一点。

小林 他见证了信长和秀吉两个时代，所以经历了一个成长的过程，成为一个性格开朗的大好青年的形象（笑）。

山本 家康的关键字是"羁绊"，他抱持着心中的羁绊，创立东军，进而平定整个天下。

——他的武器也从长枪变成赤手空拳了？

小林 他舍弃了武器，靠拳头和敌人相搏，感受敌人遭受殴打时候的痛苦，这是一种决心的体现。

——石田三成是首次登场的角色啊。

山本 三成的关键字是"复仇"。在失去了敬爱的秀吉之后，他要杀死打倒秀吉的家康，为秀吉报仇雪恨。他就像一个堕落到黑暗中的天使一样，他身上穿的阵羽织也是根据天使的翅膀设计的。

小林 虽然这次只是着重介绍了家康、三成、政宗和幸存，但是这几位新角色只是3代登场角色的一小部分而已。

©2009 CAPCOM CO.,LTD.All Rights Reserved.

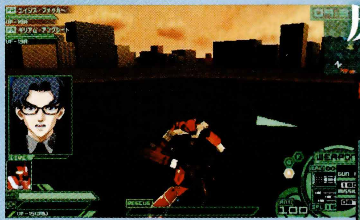
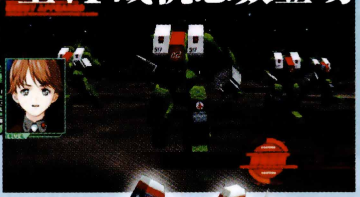
终极形态的超时空要塞新作!

MACROSS ULTIMATE FRONTIER
マクロス アルティメット フロンティア

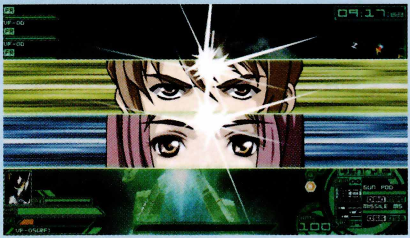
PS Portable PSP	本刊译名：超时空要塞 终极边境		2009年10月1日
	动作射击	NBGI	5229日元	日版
	UMD	1-4人	记忆容量未定	审查预定

MACROSS系列在我国又被翻译成《太空堡垒》或《超时空要塞》，我国许多玩家最早接触本系列是美版的太空堡垒三部曲，其实该三部曲中只有第一部是来自MACROSS系列。这么多年来，MACROSS系列又推出过多代作品，最新的一部"FRONTIER"在我国也有着较高的人气。如今，NBGI即将在今年10月1日推出集合了超时空要塞系列众多作品角色、机体以及著名场面的PSP作品《超时空要塞 终极边境》，喜欢超时空要塞系列动画的玩家们敬请期待这款新作！ □文/北斗

历代王牌名机师集结 全VF战机悉数登场

↑前作中的机师与机体在本作中也都将完全继承，并增加许多全新要素。



↑许多前作所没有登场的原作角色们，都会在本作中有着活跃的表现，特别是女性角色。



VF-25F 增强装甲型

在Frontier中登场的VF-25F，是阿尔特的爱机，属于最新式的VF战机，拥有三段变身形态，这个是配备了增强装甲的版本。



VF-11 MAXL改

PLUS中女主角米蕾奴专用的CUSTOM机，在本作中可以增加提升歌唱力量的SOUNDBOOSTER装置，在战场上的表现更加活跃。

→关卡舞台包括各种地形，宇宙战、空战甚至是城市巷战。

↓当玩家操纵的机体被敌方导弹锁定时，会发出警报。



VF-9 MIKES机

超时空要塞M3中王牌机师兼舰长麦克斯的专用VF战机，采用了蓝色涂装，其爱妻米莉亚的专用机则是采用了红色涂装。

在后方给予协助的支援角色们！

游戏中除了可以选择自己所扮演的玩家角色与搭档出击的僚机驾驶员之外，还可以选择在后方给予我方支持的支援角色。支援角色具备在一定条件下会自动发动的"自动技能"与输入指令来发动的"指令技能"，这些特殊技能能对我方带来体力恢复或能力提升等各种支持效果。目前官方公布了以林明美、兰花、雪露等历代女主角为主的7名支援角色。



超时空要塞全部作品一举囊括!!

本作中的参战作品包括《超时空要塞MACROSS》、《超时空要塞MACROSS 可曾记得爱》、《超时空要塞MACROSS Flash Back 2012》、《超时空要塞PLUS》、《超时空要塞7》、《超时空要塞F》、《超时空要塞ZERO》、《超时空要塞Dynamite 7》、《超时空要塞VF-X2》、《超时空要塞M3》等，阵容空前强大。几乎历代所有人气机师、歌曲以及著名场面全都将在游戏之中完全再现！

追加装备脱离系统




↑在本作中新加入了追加装备的舍弃系统，在战斗中可以随时对追加装备进行分离。

在疾速飞行中战斗 用弹幕埋葬所有的敌人





←最新的Frontier中的角色们也都会出现在本作中。

边境中的人气女主角同登场！

©2009 NBGI



失落残缺的世界
一群年轻人追寻梦想，他们眼中透出欢笑

恶劣残酷的战斗中感受时尚生活……

由Tri-Ace与SEGA合作开发的双平台RPG大作《永恒终结》，距离首次公布已经有了一段时间，游戏的世界观、主要登场角色、基本战斗系统等我们已经知晓。本次要为大家介绍的，是环绕游戏视觉效果的新卖点——换装。 □文/翅膀

END OF ETERNITY

PS3 / X360	本刊译名：永恒终结			2009年冬预定
	角色扮演	Tri-Ace/SEGA	价格未定	日版
	BD/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定



风格迥异的服装带来完全不同的气质

青春时尚的打扮透出浓郁的生活气息

Reanbell 琳蓓尔

白衬衫、牛仔裙、长筒靴，白发夹，加上一头乌黑的秀发，换装后的琳蓓尔更多了一分时尚生活气息，就连散发出的气质都发生了变化，就像便装出行的公主一样。像这样的装扮还有很多很多。

英姿飒爽的女战士摇身化为时尚派美少女！

看看左边琳蓓尔的新造型，与右图的原版标准造型做下对比，可以看出衣装服饰、头发的颜色都不尽相同，这就是游戏中的换装系统。你可以按照自己的喜好，来给角色更换漂亮的服装造型。



→不仅是衣服，连头发的颜色也可以变成你喜欢的。

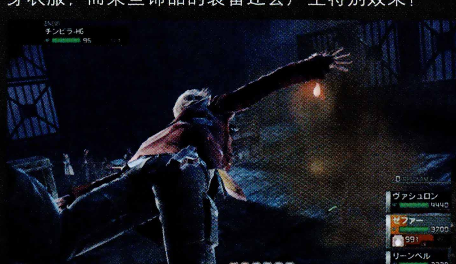
↑标准造型的琳蓓尔是英姿飒爽的女将风范，而新造型显然更具普通少女的生活气息，这就是换装系统的魅力。

角色的换装均会真实反映到游戏当中！

俗话说人靠衣装马靠鞍，一套不同风格的服饰会让同一个人产生不一样的气质，本作中的换装就会将造型直接反映到游戏画面当中，菜单中、战斗中、甚至过场动画中都会反映出角色换装后的造型，你完全可以尝试在各种场合展现出的华丽效果。

除了原版的造型外，角色们的每件服装都要在城镇中的服装店购买获得，服装共分有不同的几种品牌，风格相当迥异。在服装店内有试衣间给角色试穿衣服，而某些饰品的装备还会产生特别效果！





换装无界限，男帅女倩

↑男性角色的换装同样令人期待，一身战斗皮衣的帅哥摇身一变换上了都市休闲装，那气质自然大不一样。来装扮美女帅哥们吧。

遍布城镇的服装饰品店 挑选最喜欢的服饰先试后买



←城市中的服装店有着多种品牌，在正式购买前，还会有试衣间来给角色们试穿比较。

©2009 SEGA CO.,LTD.All Rights Reserved.



重制版披挂上阵再显风骚

サガ2秘宝伝説

NINTENDO DS NDS	本刊译名：沙加2 秘宝传说			2009年9月24日
	角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
	卡带	1—4人	记忆卡容量未知	全年龄

万众瞩目、备受期待的RPG游戏《沙加2秘宝传说》终于正式决定了发售日，而这次公布的情报中不仅有传统的要素包含在内，而且还有全新的成长系统，稍后将会为大家详细讲解本作中的肉食图鉴系统，相信老玩家们一定不会感到陌生。另外，还将为大家介绍几款新角色——“机体”，相信一定会让玩家感到耳目一新的感觉。最后，游戏中还加入了特殊道具，根据不同道具的级别和种类，作用也会不尽相同，但是都可以帮助机器人进行能力方面的大幅提升。虽然新要素很多，不过游戏之初有很详细的介绍，会令玩家省去不少麻烦。□文/蔬菜汁

全新成长系统尽显魅力 令游戏更加流畅



本作中加入的全新成长系统有些令人惊悚，这就是，怪物同伴可以通过吃掉战斗后敌人身上掉落的肉块来进行成长，吃掉了特殊的肉块之后，也可能会变成另外品种的怪物也不一定哦。



↑游戏中登场的角色众多，凸显人设功力。

画面也相当出色



↑游戏中的场面宏大，令人十分陶醉。

←游戏中的对话简单明了，一目了然。

新的成长系统让游戏变得有趣

机体的全新成长要素更是与众不同

机体的成长与人类角色不同，不能单单凭借反复战斗就提高自身的能力，而是依靠武器装备和防具来提高自身的能力，与前代沙加一样，本作中依然设计了机体专用的能力道具。





←突然出现的美丽妖精。



←比起怪模怪样的妖精来，还是人形脸的妖精更好看一些。

女性角色在游戏中频现

加入了全新的技能系统以及肉食系统

新加入的战斗系统要素与“连携技”一样威力强大，当玩家被敌人包围，并遭受严重打击的时候，就会发动超出自身能力以上的力量，如：行动顺序提升、攻击回避率提高、受到的打击削弱、连携技的发动率上升等等，但是发动的几率和持续时间目前还不是十分明确。当发动新战斗能力以后，对小队的战斗也会有所影响。另外，让老玩家颇为熟悉的食肉进化系统，在本作中又有了大幅加强，追加了新要素“突然变异”和“能力继承”。



↑游戏之初还有讲解的帮助菜单出现，令玩家拍手。

©2009 SQUAR ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

浩瀚的宇宙再度演绎梦幻篇章
群星闪耀的银河更加光明

PHANTASY STAR PORTABLE 2
ファンタシースター ポータブル2

PS Portable PSP	本刊译名：梦幻之星 携带版2		2009年12月3日预定	
	动作角色扮演	SEGA	5040日元	日版
	UMD	1-4人	记忆卡容量未定	审查待定

于2008年7月发售，在全日本累计售出65万套的《梦幻之星 携带版》终于要推出最新作品！本次就为大家介绍游戏中的主要登场角色，战斗系统以及制作人赋予游戏的的魅力。曾经疯狂过，彻夜联机夜战过过的粉丝们可要好好关注了。□文/翅膀





↑远程系武器可以进行蓄力射击，威力比普通的射击大很多。



↑紧急回避是赋予近战系角色的新招式



人类·男
最具平衡的类型

成长最平均的种族。可以灵活使用各种武器装备，也具备一定的魔法才能，不管装备什么武器都能立刻适应。

机器人·男
身强体壮的勇士

身体全部都由机械构成的种族，身体素质比人类高出许多，机械类武器是他们最擅长的，但基本不会魔法。

新人类·女
智慧超群的种族

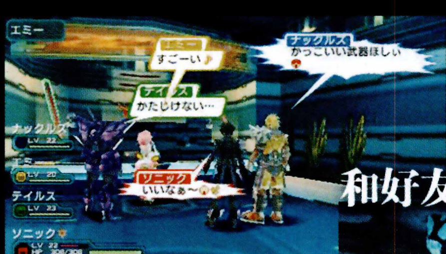
比普通人类更加进化的种族，智力相对高出许多，操控各种魔法得信应手，不过他们的身体素质要比人类低。

兽族·男
充满野性的蛮族

外貌虽然酷似人类，但身体各处都有着野兽一般的利爪和超群的体魄，但魔法力与抗魔法力都很弱。

和好友一起联机冒险！

本作对应无线LAN功能，不仅可以面对面的联机游戏，通过无线网卡的远程多人联机同样是卖点之一。就像前作一样，不管多远都能享受同乐。



↑本作的城市已经完全3D化，联机时也能方便的购买道具。



连接故事主线的寄身所和重要同伴

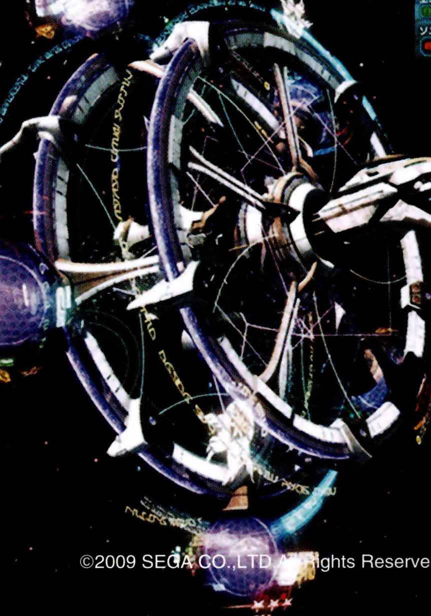


艾米丽亚
拥有白翼的少女



尤特
野生之心的战士

本作的舞台发生在格拉德的一家民间军事会社“利托鲁之翼”，玩家扮演的主人公就从属于此团体，靠完成委托任务维持生活，也就是一名雇佣兵的生活。当然，还会有与故事关联的同伴与玩家一同冒险，如左边的一男一女，在不断的冒险中会发生什么样的故事呢？正如制作人所说的那样，新作的主线剧情将极大强化，你会感受到一个深邃完整的故事。



——在首次公开中我们已经了解了新作中的主要角色，以及各种设定画，这次就请为我们介绍一下游戏具体的内容吧。

酒井智史（以下简称智井）：本次新作的舞台沿袭自《梦幻之星 宇宙》的格拉鲁太阳系。不过玩家所属于的团体不再是以往的守护者，而是从属于民间军事会社“利托鲁之翼”。这次我们在游戏中大量增加了语音部分，众多豪华的声优阵容将担任角色配音，语音量将会是前作的两倍以上。游戏中登场的人物数量也相当庞大，存在着种种不同风格的人物，角色造型也都经过精心设计。

——会增强到那么高的程度吗？

酒井 当然会。前作发售后我们收到了不少玩家的回馈，很多人提出了主线剧情过短的抱怨。因此我们在新作中做出了改变，除了继续丰富任务制的支线情节外，还特意强化了单人游戏部分，即使一个人玩也能体会到充足的乐趣。

——还有一些其他方面的改良措施吧？

酒井 难易度方面进行了调整，前作中为了照顾初学者，我们有意调低了难度，即使初期稍感困难，只要积累经验值不断升级就不会遇到过不去的地方，但4人联机时会感到完全没有难度。这次我们就根据玩家的意见，调整了原有的难度，并增添了一些新要素，多人联机时也会充满乐趣。

——新作追加了很多新武器？

酒井 这个是当然的，比如可以随意防御的盾牌就是其中之一，虽然《梦幻之星ZERO》中也有盾牌，但和片手类武器同时使用还是首次，按下R键就可以手动防御，看准敌人的攻击及时防御就能打出有效的反击。

——这么说新作相当重视武器并用的环节了？

酒井 说对了，这次的战斗系统我们进行了重新设计，追加了诸如紧急回避、蓄力射击等丰富多彩的行动方式。对比前作，角色的行动有了本质上的进化，完全可以当一款动作游戏来玩。我们在新作中倾注了大量心血，玩家们会感受到远超前作的无穷乐趣，敬请期待！

©2009 SEGA CO.,LTD All Rights Reserved.

3D DOT GAME HEROES

初次看到这游戏，很容易让人产生一种厂商有借复古游戏风潮偷懒节省成本的小算盘的感觉，毕竟在机能彪悍的PS3上看到这种画面实在是怪怪的。不过仔细了解下去的话，就会发现这游戏至少在设定上看上去还是满有趣的。最终能否做得有趣还得看厂商实力了。 □文/北斗

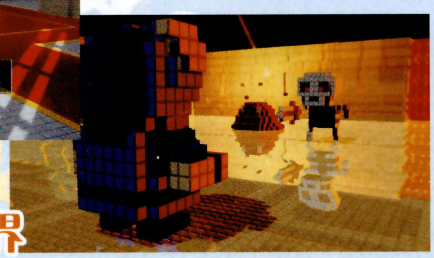
PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：3D游戏点阵英雄		2009年11月5日	
	类型	FROMSOFTEARE	7140日元	日版
	蓝光	1人	记忆容量未定	年龄审查中

这两年似乎越来越流行制作“复古”画面的游戏了，先是PSP上的《勇者别嚣张》和《勇者30》，现在又有了PS3上的马赛克RPG《3D游戏点阵英雄》。虽说这游戏看上去挺有意思，不过想想是PS3上的游戏还真是很诡异哎……

本作以“用PS3最新技术使得2D点阵图像完全3D化”为设计理念、用点阵图描绘的让人怀念的往昔二次元幻想世界、特意通过现今最先端的技戌实现了立体化、是一款单纯却又追求游戏深奥性的RPG作品。本作由曾开发过融合了动作及解谜要素的PSP用作品《己の信ずる道を征け》的シリコンスタジオ开发室担当。



←国王正拜托主人公拯救世界，此时出现是与否两个选项，选择否的话就会直接GAME OVER！真是有够变态的设定啊。



→不论是场景还是敌我双方，全都是由点阵构成。

点阵构成的世界

在新感觉的世界冒险 让人无比怀念

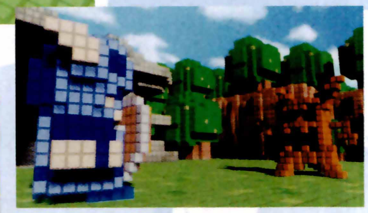


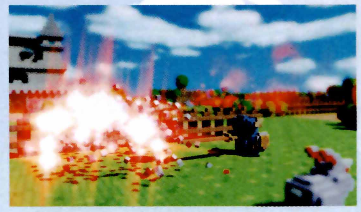


↑尽管是马赛克一般的画面，看上去还挺可爱。

←甚至就连地图上的宝箱也都是点阵版……

→既然是RPG，自然少不了BOSS这种级别的怪物登场，战斗时不可大意。





←除了主武器外还有丰富的副武器可供使用，包括回旋镖、炸弹和弓箭等等，分别对应不同的使用场合，包括战斗和解谜。

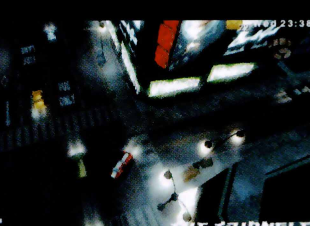


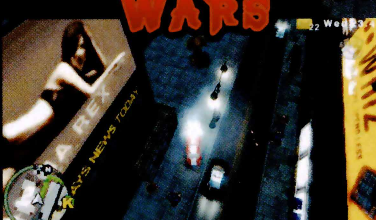
能变形的巨剑 魄力感十足

←主人公的主武器是一把剑，这把剑的体积会随着主角的体力情况而变化，体力全满的情况下可以变成一把超巨大的剑！体力越多，剑也越大。

Grand Theft Auto CHINATOWN WARS

GTA系列最新作品“血战唐人街”最初发售在NDS上，不过销量并不尽如人意——当然，是相较于系列其他作而言。本作将移植PSP的流言早已传出，ROCKSTARS也已确认消息属实，PSP版将于今年10月20日发售。 □文/北斗



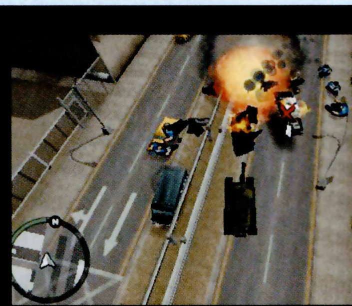




↑血战唐人街中的音乐颇为经典，特别是那首中国韵味的开唱曲，让人印象深刻。

CHECK UP! 更丰富的剧情，更流畅的游戏感

本作将由获过奖的Rockstar Leeds工作室与系列的创造小组Rockstar North合作出品。“我们非常高兴，能够将GTA这个具有个性魅力的系列扩展到另一个掌机平台，而且我们为PSP go提供了通过PSN下载的方式来获得游戏。”Sam Houser——Rockstar Games的创始者如是说，“Rockstar Leeds工作室已经为掌机平台开发了许多极具独创性和内涵的好游戏，而这次，他们将为PSP上的《横行霸道：血战唐人街》带来更丰富的剧情，更流畅的游戏感，以及，带给玩家爽快的感觉。本作一定会让玩家们上瘾！”





PSP版《横行霸道：血战唐人街》将支持UMD和数字下载两种形式，这么做显然是为了迎接即将于10月1日上市的无光驱版的PSP go。

↑这辆堪称无敌的坦克可在机场附近拿到。

→既然是GTA，火爆的场面自然是少不了的了，做任务时经常需要枪战。





画面将会大幅强化

官方尚未透露PSP版是否会对应真人语音和16：9的宽屏问题，此外原本NDS版中的那些触控功能如何解决等目前都还未知。



火爆场面依旧

↑将游戏中散布在城市四处的100个摄像头全炸掉之后毒品交易金额翻倍。

→遇到火拼任务，最好提前整件防弹衣穿上。

PS Portable PSP	本刊译名：横行霸道 血战唐人街		2009年10月20日	
	动作冒险	ROCKSTARS	39.99美元	美版
	UMD	1人	17岁以上	记忆容量未定

©2009 FromSoftware,Inc. /2009 Rockstars All Rights Reserved.

RAYSTORM HD

PS3 / X360	本刊译名：雷霆战机 高清重制版		发售日未定
射击	TATIO	1500日元/1200点	日版
PSN/XBLA下载	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

跨越13年的射击名作重返高清！

弹幕射击游戏是PSN及XBLA游戏中最受欢迎的一种类型，擅长此领域的TATIO又给我们带来了新惊喜。源自1996年街机移植作的《雷霆风暴》，在时隔十三年后，借助高清机的强大引擎再次出现在我们眼前。

本次重制版将继承原版基本的游戏架构，在机体建模设计、背景画面、特殊效果进行了大幅度强化，画面精细程度和光源处理都将达到本世代主机的水准，且对应16：9宽屏显示，并新增两部隐藏机体。玩家还可以运用游戏自带的录象功能，录制自己的回放视频，上传至网络与全世界的高手切磋交流。本作预定今年秋季发售，PS3版售价1500日元，XBLA则需要1200点。 □文/翅膀



真红战机

机体右翼设有巨大的钉刺，左翼设有大型导弹发射器，云近兼备。



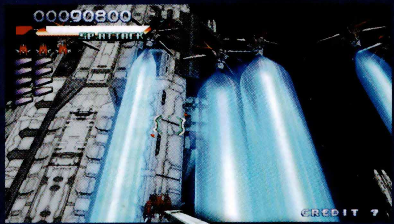
售价决定游戏素质

以惯例来看，XBLA游戏能卖到1200点的游戏基本都是高清重制版，或者是接近零售版的高素质游戏，本作就应该属于前者那一类。

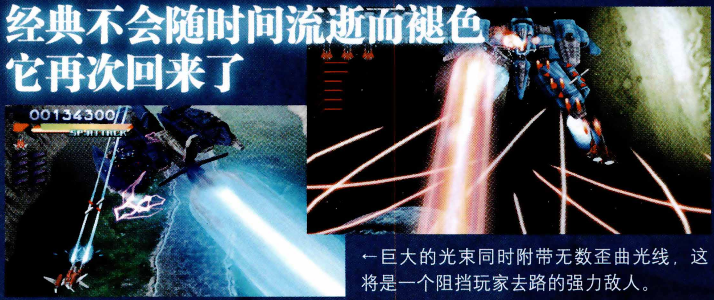


黑色战机 重火力高手

这架机体机头前侧设有大火力的激光炮，是台重火力机体。



经典不会随时间流逝而褪色 它再次回来了



←巨大的光束同时附带无数歪曲光线，这将是一个阻挡玩家去路的强力敌人。



蓝色战机

机体身后设置有大出力的推进器，使该机具备凌驾常物的超高机动性。

DARIUSBURST

ダライアスバースト

PS Portable PSP	本刊译名：太空战斗机 炸裂		发售日未定
射击	TATIO	价格未定	日版
UMD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

TATIO一向以盛产弹幕射击游戏闻名，这款《太空战斗机 炸裂》就是其最新作品。本作是TATUO著名的横版射击游戏《太空战斗机》（DARIUS）系列时隔多年后的最新作品，新作将延续系列中的招牌特色，外型巨大的BOSS与道路繁多的分支路线依然在新作中占据重要地位，老玩家一定倍感亲切。

本作的副标题“BURST”，即炸裂的意思，这代表了游戏中一个全新的元素。当玩家在用枪炮对抗来犯的敌人时，可以放出数架小飞机，作为子机协同作战，既可以一齐向敌人射击，也能在自机周围形成保护阵型，反弹敌方的子弹。 □文/翅膀



科幻未来感的机设 驰骋于浩瀚宇宙

强化机体自身的武装

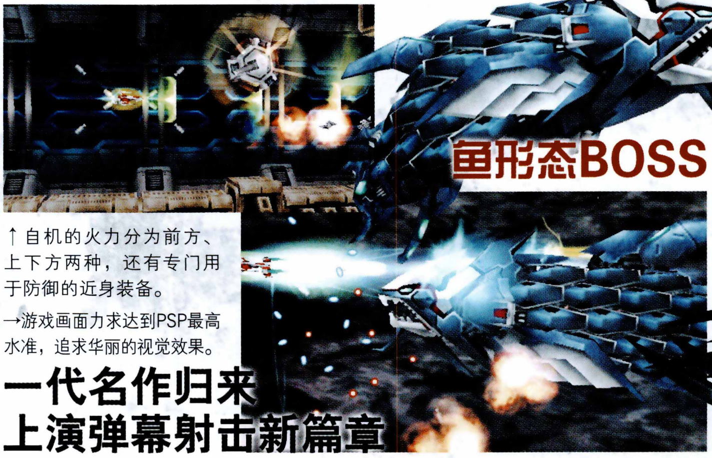
机体强化系统依然健在，玩家可以针对主射击、炸弹、以及防御用的钢爪进行强化。





↑强化后的武射击武器在火力上有了明显增强，射击范围增大的同时，针对一

←回旋在自机周围的子机是玩家的得力助手，它们的存在让玩家的战斗不再孤单。



鱼形态BOSS

↑自机的火力分为前方、上下方两种，还有专门用于防御的近身装备。

→游戏画面力求达到PSP最高水准，追求华丽的视觉效果。

一代名作归来 上演弹幕射击新篇章



蜗牛型BOSS

©2009 TATIO CO.,LTD.All Rights Reserved.



在日本诞生26年间の历史 家用游戏机

从第三到世代第七世代的日新月异的演变

电子游戏的历史到现在已经有近50年了，但是游戏机作为家庭娱乐平台，在全世界普及只是最近30年的事情。在日本，任天堂的红白机（Family Computer）的发售作为一个里程碑，使电子游戏产业的中心从北美转移到了亚洲。在之后的26年中，家庭游戏机伴随着一代又一代玩家，成为他们童年成长的不可分割的一部分。时至今日，许多当年的小玩家们早已过了而立之年，有了自己的家庭和生活。而游戏业的发展经过多年的变迁，和过去相比已经有了很大的变化。在这26年间，数不清的游戏主机来了又走了，我们的游戏生活也从第3世代进化到了第7世代。我们将从这些名留游戏史的主机身上，体会横跨4个世代的沧桑。 □文/猴子

`83 `84 `85 `86 `87

'83年 Family Computer

任天堂 83年7月15日发售



Disc System

（86年）

简称Famicom的FC是代表80年代的家用电视游戏机，由于有大量第三方的支持，FC逐渐成为集结众多优秀游戏的人气主机。86年推出了可以反复擦写的磁碟驱动器“Disc System”，使游戏的成本大为降低。《赛尔达传说》和《恶魔城》的前两代作品就是以磁碟的形式发售的。

最初的FC只对应RF输出，在1993年，任天堂推出了以AV形式连接电视的New Famicom主机。

SHARP生产的FC兼容机



夏普在80年代，是和任天堂合作比较密切的电器厂商。从FC电视一体机“Famicom TV C1”，到集合了FC主机与磁碟机功能的“Twin Famicom”等等。

开创一个时代辉煌的家用电视游戏机之王

↑在SFC发售2年之后的这台主台主台主台主机所占据的。

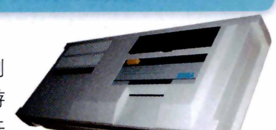


New Famicom

（93年）

'85年 SEGA Mark III

SEGA 85年10月20日发售



SEGA Mark III

（85年）



Master System

（86年）

在发售了SG-1000、SG-10002之后，以街机制造业为基础，进军家用游戏主机事业的SEGA公司开发了第一台具有影响力的家用机。当时与SEGA合作的第三方会社只有一家而已。SEGA Master System是以Mark III为基础开发的加强版主机。不过这两机器没有对FC构成什么威胁，只有部分fans捧场。

'88年 Mega Drive

SEGA 88年10月29日发售



SEGA Mega Drive

（88年）

这是业界第一台16位元CPU核心的游戏机，刚推出的时候机器上的“16-BIT”标记十分显眼。这台机器扩展了CD载体（Mega CD）和32位CPU提升装置（32X），除了SEGA之外，还有众多软件商支持，从而留下了《超级忍》、《火枪英雄》、《怒之铁拳》、《光明力量》等传世名作。国内许多玩家认识世嘉也是从这个时候开始的，“世嘉五代”、“立体机”是当时的玩家们对它的爱称。

1983~1990年

任天堂主机的跃进与便携主机的诞生！

家庭用电子游戏机最初诞生于70年代初，发源地是美国。在FC诞生之前，家用游戏机已经发展了2个世代，其代表主机分别是Magnavox的Odyssey和Atari的2600系列。在日本，从70年代末到80年代初，游戏机和各种兼容性电脑一样，品牌林立（前前后后有几十种），价格高昂（动不动就卖4、5万日元），作为一件高级玩具，游戏机不是所有人都消费得起的。因为这些机器推出的频率太频繁，淘汰的速度又太快。这种局面直到1983年7月15日，才随着任天堂红白机（FC）的发售而宣告终结。

在FC发售之前，家用游戏机在老家美国遇到了一次灾难性的打击——雅达利冲击（Atari Shock）。Atari的游戏机在美国本土一直卖的很火，但是这台主机没有制作许可证制度，所以当时许多个人和团体都借机制作游戏想捞一笔，结果他们粗制滥造的作品太多，在1982年的圣诞节，饱受垃圾游戏虐待的玩家们对游戏市场显示出异常的冷漠，这给美国本土的游戏业带来了毁灭性的后果。任天堂经过审时度势，在开发FC之初就提出了“权利金”制度，并且用这种保守而可靠的政策维持了自社在游戏市场的统治权。

任天堂的FC在80年代前期，无论从游戏画面、容量还是内容上都比同时期的其他主机高出很多，尽管最初的游戏以任天堂自己出品的为主，但是当时这些游戏就吸引了许多玩家。随着FC主机的热销，许多第三方厂商也加入了任天堂的阵容，使FC的软件数量大为丰富。《超级马里奥》、《魂斗罗》、《恶魔城》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等名作都是在那时候就已经流行起来的。FC的生命力十分顽强，从1983年一直坚持到1994年，经过与PC-E、MD等对手的多年竞争，在日本本土创造了1935万台的销量记录。

另外，1989年任天堂发售的掌机Game Boy造就了任天堂的另一个商业奇迹。这台看起来有点笨重的掌机与现在流行的PSP、iPod Touch相比就像一块砖头，但是在当时却以超高的便携性得到了玩家们的青睐。从日本本土的小学生到海湾战争中的美国大兵，GB的粉丝横跨世界，占据多个年龄层，而这台主机的寿命和FC一样长达10多年，以1995年为分界线，《口袋妖怪》的诞生使GB主机成为最受孩子们欢迎的游戏主机之一。

`88 ●5385米的青函隧道开通 ●SEGA的Mega Drive发售

`89 ●消费税制度开始执行 ●昭和时代结束，平成时代开始

`90 ●NEO GEO卡带机发售 ●东西德在分裂40多年后统一

'87年 PC-Engine
NEC家用电子 87年10月30日发售

NEC在Hudson的支持下推出了双8位CPU的电视游戏主机PC-E，这台机器的设计构思以本体为核心（Core），推出了各种周边扩展设备，由此而产生的各种衍生机种类众多，并且在88年第一次将大容量载体——CD应用到了游戏机上。PC-E系列主机的兼容掌机GT（美版位The Turbo Express），还曾经在《全民公敌》这部电影中登场。在我国港台地区，PC-E系列主机在80年代末的一段时间内也曾经卖得很火。



PC-Engine Super Graphics（90年）



PC-Engine Core Graphics（89年）

PC-Engine GT（90年）

PC-Engine Duo（91年）

PC-Engine（87年）

PC-Engine Core Graphics II（91年）

PC-Engine LT（91年）

PC-Engine Shuttle（89年）

PC-Engine Duo-RX（94年）

'89年 Lynx
Atari 89年11月20日发售

美国老牌游戏机硬件商Atari用了数年时间才从82年那次冲击中缓过来，为应对任天堂的威胁，它在GB发售半年之后推出了这台掌机。Lynx是世界上第一台采用彩色液晶屏幕的掌上游戏机，27厘米的宽度使它差点赶上后来PS3的尺寸（29厘米），加上耗电量巨多，没过多久就败下阵来。



Atari Lynx II（91年）

↑91年的时候Lynx曾经推出尺寸缩减的机型，但是依旧卖得很差。

'90年 NEO-GEO
SNK 90年4月26日发售

与当时SNK的街机基板MVS具有互换性的高性能机种，虽然寿命一直延续到2000年之后，但是每年发售的游戏极其有限（基本上都是移植的），而且软件售价高昂（2万日元），仅适合SNK的死忠玩家。



SNK NEO GEO（90年）

SNK开发的与街机基板互换的家用主机。

'89年 Game Boy
任天堂 89年4月21日发售

GB在设计之初，舍弃了液晶彩色化的方案，仅用4级灰阶显示游戏画面，为主机节省了大量的能耗，使主机携带更加轻便。事实证明这种设计是正确的。GB早期与《俄罗斯方块》同时发售，以极大的魅力吸引了众多玩家。中期之后的《口袋妖怪》系列带来的风潮更使这台主机成为寿命超过FC、现存的活跃时间最长（12年）的游戏机。

相对于旧机种需要4节5号电池的耗电量，超薄GB只需要2节7号电池就可以维持更长时间。不但机身变得轻薄短小，屏幕反而变得比以前更大，看起来更加养眼。这种薄机在90年代中后期受到很多玩家欢迎，不过7号电池的开销稍微高了一点。



Game Boy（89年）

GB Pocket（96年）

GB Light（98年）

以夜光功能闻名的GB Light

此机种为限量发售版，液晶画面增加了背光，在黑暗的场所也可以轻松游戏。更重要的是这台机器所用的是2节5号电池，更加节约了消费者的打机成本。唯一的缺陷是机器表面的金属漆容易磨掉。

'90年 Game Gear
SEGA 90年10月6日发售

对于SEGA粉丝来说，GG是一台神机。实际上，GG的核心部分机能和SEGA以前的8位游戏机Mark III/SMS是相同的。SEGA使用了彩色液晶和背光技术，使这台掌机的画面比GB精美不少。它的总体性能高过GB，但是因为那个时代彩机致命的通病——高耗电，以及缺乏第三方支持，所以GG在90年代中期之后就基本上没落了。



纵观整个80年代的游戏界，FC和GB作为任天堂旗下的两大主机，分别在电视游戏和掌上游戏领域占据着霸主的地位。在它们的推动之下，游戏机从昙花一现的高级玩具变成了家家户户都买得起、用得久的娱乐产品，家用游戏机的大众化时代就此展开。

FC之前的电视游戏主机

1972年，在美国诞生了第一台商业化的家用游戏主机——Odyssey。在日本，最早的家用游戏机是EPOCH社在1975年发售的“电视网球”（Television Tennis）。当时的游戏机不像FC那样采用插卡的形式，而是以内置游戏为主流，这就造成了游戏硬件成本的居高不下，直到FC出现为止。



本体与操纵器一体化，只能玩机器内置游戏。但是打砖块的控制装置——旋钮，即使在现在看来也是很时髦的（DS有类似的周边）。

'83年 固定画面游戏时代

FC的首发软件《大金刚》是根据美国任天堂制作的街机游戏（也是宫本茂的第一个游戏作品）移植的，以此为代表，当时的游戏以固定的画面为主流。在83-84年推出的游戏中，大部分作品都是固定画面的，其中的知名作品包括《大力水手》《接龙》、《气球大战》、《麻将》等等，都是固定画面的游戏方式。



'86年 角色扮演游戏登场！

《勇者斗恶龙》是家用电视游戏机上的第一部角色扮演游戏，吸收了《创世纪》等西式电脑RPG的要素并且加以适当的简化，形成了自己的风格。DQ把家用机带进了RPG的时代，从此之后直到今天，RPG类型的游戏在日本的人气一直很旺盛。《勇者斗恶龙》系列在今年推出了正统系列第9代作品。



'88年 CD-ROM媒体登场

在CD格式统一之后，NEC最先把它作为游戏载体使用，为PC-E配备了专门的光碟机。以歌手小川范子为主题制作的游戏《No-Ri-Ko》成为世界上第一个CD载体的游戏（当时电脑游戏都还没有光碟版的！）。最著名的PC-ECD作品，是《恶魔城 血之轮回》。



'89年 掌机游戏流行大爆发

《俄罗斯方块》是推动GB热销的第一个重量级游戏。当年为了争夺游戏版权，任天堂与美国的Tengen还打过一场旷日持久的官司。之后俄罗斯方块凭借影响力，登上了几乎所有家用游戏机的平台。顺便说一下，这个游戏的设计者是当时苏联ELORG电子集团的计算机工程师阿列克谢·帕基特诺夫同志。



1990~1994年

从卡带向光盘过渡 大容量游戏时代降临

自从FC在日本以巨大的冲击力开创了电视游戏新时代以来，游戏业界的市场规模也一改“雅达利冲击”以来萎靡不振的局面，以日本为中心，向欧美地区急速扩大。87年发售的PC-E和88年发售的MD，使原本由任天堂一家独大的游戏界出现了群雄割据的局面。可惜这个局面没有维持太久，就被任天堂新推出的后续家用游戏主机Super Famicom终结了。SFC凭借着压倒性的高质量软件阵容，轻而易举地击败了对手，稳固了任天堂在游戏界的王者地位。在此后的数年中，日本的业界形成了以SFC为中心的局面。整个游戏市场变得活跃，技术和情报信息的多样化使游戏业不再是单纯的娱乐产业。除了玩游戏之外，游戏机也被尝试用来传递信息和教育，电子游戏的“多媒体时代”就此展开。

在多媒体同时发展的过程中，经过优胜劣汰的自然选择，最终能够作为游戏载体大规模投入生产的只有两种：卡带和光盘。卡带的历史很长，自从游戏机实现软件和硬件分离以来，它就一直存在着。卡带的主要部分是集成电路，制作者将预先做好的游戏程序写入这些集成块，外面以塑料壳保护。卡带的端子与游戏机的插座连接的时候，里面的数据就可以读取出来。用塑料外壳保护数据部分，这种构造与磁带有些近似，因此被称作“卡带”。卡带的优势很明显：读取速度快，可以通过更改芯片扩张游戏的功能，但是也有两个很要命的缺点：容量小、生产成本高（包括原材料和设备）。在FC、SFC时代，一个游戏容量最大也就几M，卡带的容量劣势还没有显露出来，但是到了后来，这种局限性就很明显了。NEO GEO的卡带一张要卖2万日元，除了本身和街机互通，具有抢鲜的价值之外，容量巨大，成本增加也是一个重要的原因。

与卡带相比，光盘最大的优势在于容量大（卡带的数百倍），生产成本低，但是当时光驱的读盘速度都慢得很，虽然PC-E这种8位机就有CD-ROM了，但是读一个游戏得等半天，久而久之玩家们的耐心也大打折扣。更重要的是，虽然CD本身成本低，但是搭载了光驱的游戏机成本却很高，一般价格都是卡带游戏机的2倍以上，早期的光碟游戏机卖个5、6万日元都是常有的事。除此之外，光碟的数据面外露，容易划伤，不适合长期保存，因此光碟游戏机在90年代前期也显示不出什么优势。在16位机时代，卡带基本上还是比较占优势的。但是随着3DO、SS等次世代主机的推出，光盘游戏逐渐显示出自己新锐的实力。

游戏载体格式的差异

卡带



从ATARI时代开始，卡带就一直是游戏软件的主流载体，因为读取速度快、保存时间长，一直被厂商采用（当时游戏的容量也不大）。它的缺点是成本高。

CD



SONY统一了CD格式，使唱片从黑胶时代进化到数字光盘时代。之后CD以大容量受到很多游戏商的青睐，但是当时CD游戏最致命的弱点就是读取速度太慢。

`90 ●日本最初的宇航员登场 ●SFC主机正式发售

`91 ●苏联解体，冷战时代终结 ●格斗巨作《街霸II》诞生

'90年 Super Famicom

任天堂 90年11月21日发售



FC是全世界销量达到6000万台以上的主机，作为它的后继者，SFC在刚发售时就显示出相当强大的一面。16位高性能CPU、多重卷轴机能、回转放缩机能的导入，使SFC与MD相比占据了绝对的优势。从90年到95年，它创造了2D游戏最辉煌的高峰期。此外，游戏控制器的操作方式也有了突破性的变革，在手柄上方出现的具有创造性的L、R键，时至今日已经成为游戏控制器的标准配备。



内藏SFC的电视一体机SF-1（90年）

夏普与任天堂的合作从FC时代就在发展，在FC的时候它就推出过游戏机和电视一体化的主机，只要把卡带插在电视顶部即可游戏，性能与普通SFC无异。



Super Famicom Junior（98年）

在SFC退出主流市场之后，任天堂将其彻底改造，像制作New FC一样，以压缩成本为原则生产了SFC的廉价版。

Super Family Computer（90年）

↑继承了FC的辉煌，并且造就2D游戏时代最高成就的伟大的主机。

来自宇宙空间的新游戏 超强卫星数据传送装置

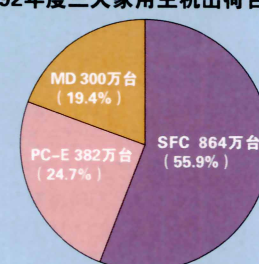


SFC的底部扩展端子对应的周边“Satellaview”，是通过卫星信号传送数据的装置。在网络连接尚未普及、wi-fi下载还是天方夜谭的时代，任天堂利用租借卫星这种高成本的传播方式，将游戏用无线下载的方式提供给玩家们，另外还播放一些日本著名艺人主持的广播节目。这种超前的传播方式需要花费巨资，在当时也只有任天堂才办的到。

两年内称霸市场

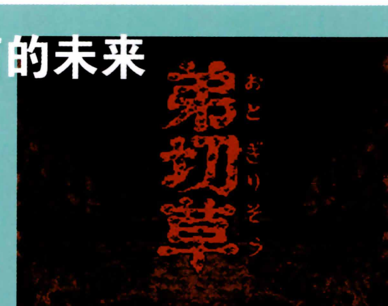
在SFC发售2年后的1992年，这台主机所占据的市场份额已经超过了比自己提前2年以上发售的PC-E和MD。个1990年开始到2003年停止制造为止，SFC在全世界创造了4900万台以上的销量。

92年度三大家用主机出荷台数



'92年 冒险游戏开拓的未来

冒险游戏由来已久，从文字冒险到图像冒险，从FC时代在日本就很流行了，DQ之父堀井雄二的成名作《港口镇连续杀人事件》就是其中代表。曾经与堀井一起开创DQ辉煌时代的中村光一和他的Chunsoft，在《勇者斗恶龙5》发售的那年，自己也制作了一部具有时代意义的名作——音响小说《弟切草》。以文字、音乐和静态图片构成的冒险方式，把冒险游戏带进了一个新的时代。不同的分支选择使游戏充满不可知性（当然看过之后就可知了），这个类型的作品发展到现在，终于造就了《428》这部功德圆满的名作。



↑音响小说类型的游戏受众面窄，而且因为语言的限制，一般只流行于日本的玩家当中，至今依然属于小众范畴的游戏类型。

'92年 对战格斗热潮

CAPCOM在1991年的时候制作了这部街机游戏，一时间火遍了整个世界，“豪由根”的声音在各地的大街小巷中都听得到。这样抢手的一部热作，不移植给家用机是不可能的，最先拥有移植权力的自然是任天堂（给得起钱），平台是SFC（不愁销量问题）。SFC版的街霸2在当时的日本就卖出500万，风头远超DQ和FF。随后在92年推出的12人街霸被移植到SFC和MD两台主机上，这个系列彻底火得一发不可收拾。随后有许多厂商也跟风推出格斗游戏，在1991-1995年这段时间之内有很多作品诞生，对战狂潮就此展开。



↑对于玩游戏的人来说，《街霸》这个名字应该都听说过。本游戏到2009年为止一共推出了4部正统系列作和N部衍生系列作品。

`92 `93 ●克林顿就任美国第42任总统 ●职业足球联赛J联盟开幕 `94 ●大江健三郎获得诺贝尔文学奖 ●Sega Saturn、Sony PlayStation发售

'93年 Laser Active

Pioneer 93年10月30日发售

这台机器的特别之处在于，它本身是一台普通的LD播放机，但是通过扩展，可以支持MD和PC-E两种不同格式的主机的卡带与CD光碟，而且它们两个都有对应的LD-ROM格式的游戏。LD的容量在当时的载体中是最大的，可以存储相当多的实拍内容，使玩家看到真人演出的影像，此外也用来制作与当时街机同等效果的游戏。但是它的最大缺点就是价格像杀人一样贵，本体+扩展装置要13万日元，要想凑齐2套主机的话就得花将近17万日元的价格，搁到现在可以换6台PS3了。对于一般玩家来说，这台机器真的并非人人都买得起啊。



←梦幻一般的神机，但是价格对多数人来说也是梦幻。

关于游戏载体格式的争议

游戏媒体应该究竟采用什么格式，在很长一段时间以来是困扰硬件生产商的一个问题。光盘主机的成本太高，读取速度太慢，而且当时的游戏也用不到这么大的容量，所以90年代前期的游戏市场还是卡带的天下。

'94年 Atari Jaguar

Atari 94年输入日本国内



Atari在撞过Lynx的南墙之后依旧锲而不舍，这次卷土重来，重新涉足电视游戏市场。很多人大概不知道，这个外号“美洲虎”的奇怪主机才是世界上第一台64位游戏机（93年在北美登场）。一开始这台主机只有卡带载体，后来扩展了CD-ROM。虽然主机性能并不算低，但是上面的游戏没几个好玩的，更没有马里奥、索尼克这样的招牌名作。结果它在美国本土都没混下去，在日本就更别提了。唯一值得一提的是Jaguar是自FC时代之后，第一台从海外输入到日本本土的电视游戏机。且不说它本身的素质算不上高，日版玩家本土观念严重，对海外的主机是从来不认帐，所以这台主机在日本混不下去那是肯定的。与它的惨淡命运相比，微软在日本取得的成就已经是烧了高香的结果了。

'94年 3DO REAL

松下电器 94年3月20日发售

3DO本来是美国的一家游戏公司，创始人是EA创始人之一特里普・霍金斯。他创立3DO的最初目的是开发一台以光碟为载体的次世代游戏主机，在设计完成之后，他把3DO的版权卖给数家公司，松下电器就是购买版权的承包商之一（三洋也生产了类似规格的3DO TRY）。3DO的机能在当时来说确实很强大，不但支持CD游戏和音乐，装上解码器还能放VCD，甚至还支持Photo CD（这一点连PS2都没做到）。起初也有一些厂商支持这台主机，但是3DO因为成本过高和机能限制（比不上SS和PS），再加上没有后续的第三方软件阵容（都被SCE和SEGA抢了），最终被SS、PS、N64一起挤出了第5世代的硬件市场。只能说，这台主机生不逢时。这台主机的发售领先SS于PS一年，如果说它有什么贡献，那就是它在发售之前（93年）给任天堂造成了不小的冲击，使任天堂也产生了开发光碟机的念头，结果意外地造成了任天堂与SONY决裂的局面，催生了N64和PS两台主机。



3DO R.E.A.L FZ-10 （93年）



3DO R.E.A.L FZ-1 （93年）

夏普与真正推动次世代到来的第一台32位主机，可惜生不逢时，最后失败收场。

'94年 Playdia

Bandai 94年9月23日发售

采用CD-ROM标准配备，以及播放动画能力超强的芯片，这部主机看起来就像是专门为Bandai这种动画专业户设计的。Bandai利用《龙珠》、《高达》、《奥特曼》等在日本家喻户晓的动漫名作（后一个貌似不算动漫），对这台主机极力宣传。另外在这台主机上还有许多幼儿教育类软件，总体来看就是一台动漫娱乐+早教机，在游戏市场难成主流是正常的。该主机唯一的亮点就是无线控制的手柄，以笔者掌握的资料来看，它应该是最早把无线手柄作为标配的主机了，至少领先现行的无线手柄标配的主机10年以上。

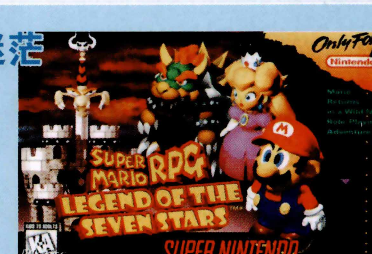


BANDAI Playdia（94年）

↑Xbox360是在2005年底发售的，而Playdia却领先10年拥有无线手柄。

次世代游戏主机发展前景迷茫

在第5世代到来之前，所有的玩家对于未来的游戏世界充满了期待，但是在同时也对此充满了不安和烦恼。任天堂控制的游戏市场已经维系了10多年，在当时曾经有效的“权利金”制度已经成为限制游戏市场发展的桎梏，敢于反抗任天堂的游戏公司经常遭到打压和报复，其中最典型的就是Square的《圣龙传说》，因为Square在当时表示出和Sony合作的态度，结果被任天堂狠狠黑了一把，最后下场惨淡，这件事情造成了Suqare与任天堂的分道扬镳。



↑《超级马里奥RPG》是Square和任天堂在SFC上合作的最后一次，N年之后才和好。

'94年 NEO GEO CD

SNK 94年9月9日发售



↑SNKCD主机，除了移植街机的游戏外，还有《武士道烈传》等原创的非格斗和动作游戏作品。

SNK的游戏受欢迎程度很高，但是由于卡带机软件的成本足以让玩家消费者们活活饿死，所以SNK在不得已的情况下开发了NEOGEO的CD主机。采用CD作为载体之后，NEO GEO的游戏的移植成本大为降低。但是它也存在一个问题：光驱的读取速度太慢（单速），玩个游戏要等半天，对于熟悉街机读取速度的玩家来说这种折磨实在是难以忍受。96年发售的NEO GEO CDZ以2倍速光驱作为标配，使游戏时间大为降低。可惜的是，由于游戏数量有限，种类偏窄，这种主机和SNK卡带机一样，依旧只流行于SNK的粉丝当中。

'93年 多边形游戏的诞生

在以点绘图为主的2D时代，三维立体动画出现在街机上都已经是奢侈品，游戏主机上也做3D游戏，简直是无法完成的任务，但是这个任务最终还是被任天堂完成了。《星际火狐》使用了搭载了FX芯片的特殊卡带，在SFC这台主机上就实现了32位机才能做到的真3D的游戏效果。这个游戏中显示的多边形数目很有限（所以大家能看出是“多边形”来）。



↑虽然多边形少得可怜，但是作为3D游戏的先驱，这部作品应该名垂史册。

1994~1998年

由多边形技术引领的3D游戏时代的到来

从90年代初期开始，3D技术被用于街机游戏领域，被称作“多边形”（polygon）的立体技术逐渐被玩家们熟悉。但是这种技术需要巨大的容量支持，在以卡带载体作为主流的时代，这种技术很难在家用机领域得到应用。从94年开始，新一代（第5世代）的游戏主机大部分都采用了CD-ROM载体，家用电子游戏终于正式进入了3D的时代。这些机种以3D即时演算和立体贴图作为武器，使游戏市场的面目焕然一新，震惊四座。SONY（SCE）、SEGA和任天堂三家硬件厂商对市场展开了激烈的争夺。与积极采用新技术的其他两家公司相比，任天堂的态度十分保守。尽管N64的机能在三大主机中排名第一，但是仍然采用卡带的软件存储方式，使游戏的容量受到很大限制。与此同时，长期受到任天堂压制的第三方厂商们对于N64的落后设计和僵化的“权利金”管理制度产生了强烈的不满，最终这些厂商纷纷倒戈，转投SEGA和SCE的怀抱。失去第三方支持的任天堂一方面依靠掌机市场继续维持，一方面改变经营策略，走少数精锐的路线。从96年开始，日本的游戏市场逐渐朝另一个方向倾斜，任天堂的霸主地位丧失，SCE作为新一代家用电视游戏机的王者，在得到了Square等大厂的支持之后，终于登上宝座，开创了长达10年的PS霸主时代。

也就是在这个时候，随着微软的PC操作系统Windows95的流行，家用计算机在全世界得到迅速普及，互联网技术也开始进入家庭。由美国倡导的“信息高速公路”计划，使世界进入了网络时代。在很多人看来，电子游戏在实现3D化之后，就应该朝着网络化的方向进军了。从此之后，各大硬件制造商开始把网络功能加入下一代主机的设计方案中。

与此同时，GB继续坚守掌机市场，以丰富的软件群和超大作（如口袋妖怪）的支持，继续保持着掌机市场霸主的地位。尽管在这个时代也出现了挑战者，但是最终无法威胁GB的地位，这台89年诞生的主机在98年终于推出了彩色版，并且继续保持旺盛的生命力。

席卷电视游戏主机市场的CD-ROM风潮

94年年末发售的SS和PS两部主机，都以CD-ROM为媒体，深受玩家们欢迎。这个时代的游戏市场逐渐被以光盘为主流的机器占据。

在掌机方面，任天堂的GB依旧是霸主，这种局面一直保持到2000年之后。虽然自98年开始不断有挑战者登场，但是基本上都属于螳臂当车，最后这些尝试都以失败而告终。

游戏主机累计销量一览

家用机

- PS 2072万台（2004年）
- SS 590万台（2008年）
- N64 554万台（2008年）

掌机

- GBC 约1230万台（2008年）
- NGP 55万台（2002年）

GBC的销量是用2008年GB系主机的总销量减去1998年GBC发售之前的GB主机销量所得。

'94 '95

- 微软的视窗操作系统Windows 95发售并在全世界流行
- 《勇者斗恶龙6》发售，创造SFC最后的辉煌

'94年 Sega Saturn

SEGA 94年11月21日发售

SEGA发售的第6台家用游戏主机，以太阳系第六行星（土星）的名字命名。该主机在推出的时候强调3D多边形的演算能力，首发软件包括街机移植的《VR战士》等，它的发售确立了3D游戏在家用游戏领域的地位。另外这台主机的2D运算能力也十分优秀，甚至超越了3D机能（这一点是大家公认的）。因此在SS上也出现了一批相当优秀的2D游戏，这和CAPCOM的支持是分不开的（街霸系列最后的辉煌时期）。SS主机后面的扩展槽可以接续记忆卡和加速卡，从而能够记录更多的游戏存档，或者使游戏的读盘时间降低。SS可以加装视频解压卡，像3DO一样播放VCD格式的光盘。除了SEGA之外，日立、JVC等电器公司也生产了SS的兼容机。由于采用了2块32bit的处理芯片，SS的功能十分强大。



拥有谜之机能的SS

SS的势力到底有多强？没有人能够搞清楚，就连设计它的人都难以说清。直到这台主机最后退出市场的时候，开发者依旧没有完全挖掘出它的实力。到后来有一些游戏（如莎木）虽然预定在SS上推出，但是SEGA在当时已经在准备推出DC，这些开发也被迫停止。但是，这台主机所拥有的名作，已经值得每个SEGA迷好好地去珍惜了。

'94年 PlayStation

SCE 94年12月3日发售

SONY最初为任天堂提供技术，帮助任天堂取得了SFC的胜利，但是因为在和任天堂开发光碟主机（SFC提升系统）的时候被任天堂摆了一道，情急之下与之反目。已经掌握了游戏机制作技术的SONY经过慎重的抉择，最后决定自己生产一台主机，这就是后来的PlayStation。SONY为此成立了游戏事业部门SCE，并且将游戏制作技术和低成本的开发工具提供给各个软件商。以Namco为首的第三方在欣然接受了SCE的邀请之后，开发了《山脊赛车》、《铁拳》等高素质的3D游戏，为PS的首发阵容提供了强有力的支持。PS的3D机能高于SS，加上第三方协力者越来越多，在Square的FF7等大作宣布加入PS阵营之后，SCE在日本业界取得了绝对优势，成为继任天堂之后新一代称霸业界的硬件商。不但在日本，在美国、欧洲等地，PS也受到相当大的欢迎。PlayStation的品牌从此就像以前的FC一样，成为游戏机的代名词。



PlayStation（94年）
↑相信有不少玩家的游戏生涯都是从这台主机开始的。

在海外打响PS系品牌

和任天堂一样，SCE在成立之初就很重视海外市场的拓展。Sony最大的优势就是在当时已经在全世界的音乐、电影等传媒领域控制了相当大份额的市场。新成立的SCE在第一时间开拓了海外市场，并且将许多优秀的游戏从日本介绍到欧美。《最终幻想》在转战PS之前只有1、4、6代推出过海外版，第7代开始，FF正式成为全世界流行的超重量级游戏。

'94年 众多名作见证多边形时代的到来

在家用游戏机的记录媒体改为CD-ROM之后，由大容量支持的多边形3D游戏开始如雨后春笋般涌现。其中最具有代表性的就是SS和PS的两部首发作品，《VR战士》和《山脊赛车》。在这些游戏推出之后，《铁拳》、《生化危机》、《古惑狼》等优秀游戏把家用电视游戏机带进了3D作品大行其道的时代。在SS和PS时代，游戏依旧是以2D和3D并存的形式发展的，但是3D游戏逐渐成为主流。而任天堂的新主机N64在一推出的时候就强调3D游戏的重要性，并且率先推出了真正意义上实现3D操作的游戏（超级马里奥64）和标配的3D游戏控制手柄。



↑《VR战士》是世界上最早的3D游戏之一，而SS的发售使这些原本只出现在街机上的立体游戏在家中的环境下就可以玩到。

'96 ●Nintendo 64发售 ●《新世纪EVA》空前流行

'97 ●中国恢复对香港行使主权 ●《最终幻想7》造成全球轰动

'98 ●Game Boy Color 发售 ●SEGA Dreamcast 发售

'96年 Nintendo 64

任天堂 96年6月23日发售



Nintendo 64（96年）

↑N64是第5世代三大电视游戏主机中唯一使用卡带载体的的一个。

任天堂与图形处理专家SGI共同开发的这台主机，具有相当高的3D运算能力。N64的手柄上出现的类比摇杆，在以后也成为游戏控制器的标准配备，《超级马里奥64》等3D游戏实现了真正意义上的立体操作。与其他主机不同，N64采用了读取时间短的卡带作为媒介，却受到了容量的限制。因此N64的游戏虽然在3D运算方面强于PS，但是却无法达到高容量游戏具备的广阔华丽的效果。任天堂对于N64的机能充满了自信，认为只要有这张王牌攥在手里，区区一个PS根本就不在话下。但是最终的事实使任天堂十分尴尬：在日本市场，N64的销量十分惨淡，但是在欧美市场，N64还是受到很多玩家欢迎的，在Xbox出现前，任天堂依旧保持着海外市场的实力。

从充满希望到化作浮云的64DD系统



↑64DD完全没有像当初的FC Disc System一样流行起来。

任天堂为了降低N64的软件成本，于97年之后开始研制像FC磁碟机一样的专用磁碟驱动器，作为N64的扩展设施，并且宣布《赛尔达传说 时之笛》将在64DD上推出。但是64DD的发售日期一拖再拖，直到2000年才发售，《时之笛》也以卡带的形式发售过了，这台曾经被任天堂当作救命稻草的扩展装备成了彻头彻尾的鸡肋，加上当时NGC已经快发售了，所有的人都遗忘了它。

'96年 Pippin at Mark

Apple/Bandai 96年3月28日发售



↑机器的形状像一个外置的光盘刻录机。

Bandai Pippin at Mark（96年）

↑这台机器是Bandai在家用电视游戏主机方面做出的最后一次比较大的尝试。

这台游戏机是苹果和Bandai共同开发的，是世界上第一台自带Modem的支持网络连接的多媒体电视游戏主机。除了自带的各种游戏和教学软件外，还可以玩Mac电脑格式的游戏。和以前Bandai推出的那台机器一样，Pippin主要用于动画题材和教育领域，无法进入主流游戏市场。

不过，从主机设计的外形和手柄的形状来看，这台主机的设计还是相当先进的。大家仔细看一看At Mark的手柄，是不是很像PS3手柄最初公开时候的样子呢？而手柄的按键和颜色，也很容易让人想起Xbox360来（至于中间那个键是不是Home键就不得而知了）仔细想想，当时就把主机的形状和颜色设计成这样，确实很有超前意识。

'95年 Virtual Boy

任天堂 95年7月21日发售



Virtual Boy（95年）

↑很难想象这台主机是SFC的正式继承者，实际上确实不是。

利用左右眼的视差构造真正3D立体画面的头戴式游戏机，既不算电视游戏机，也很难归结到掌机的范畴。该主机采用红黑单色的游戏画面，能够产生相当真实的立体感。虽然设计它的横井军平给它灌注了无数心血，而且它本身表现也不错，但它玩起来太麻烦，支持者只有任天堂自己，它本身又太“非主流”了，种种不利因素使它成为任天堂历史上最失败的主机。

'98年 NEO GEO Pocket

SNK 98年10月28日发售

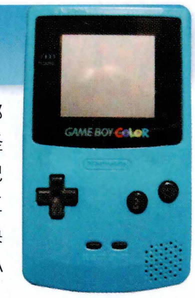


↑NGP至今还被一些人怀念。

虽然SNK在制作游戏方面只限于街机范畴，但是它设计的这款掌机在操作上来说是相当不错的。NGP采用了和街机一样的摇杆设计，所对应的游戏大部分也是根据SNK街机作品改编的。虽然NGP的机能比GB高很多，99年的时候还推出了互换性的彩色NGP，但是它的声音效果实在太惨了，而且根本无法影响到GB主机的地位。

'98年 Game Boy Color

任天堂 98年10日21日发售



作为GB的提升机种，GBC不但可以支持以前GB的全部软件，还有彩机专用的游戏。首发软件《勇者斗恶龙 怪兽篇》是很多玩家们的最爱。《口袋妖怪金/银》的发售把GBC带到了另一个高峰。值得称道的是，GBC可以通过红外线直接传递信息，可以与专门发售的计步器等设备来交换游戏的数据。GBC是GB时代最后的辉煌，一直持续到GBA发售，任天堂在掌机界的霸主地位始终不曾动摇。

'94年 PC-FX

NEC家庭电子 94年12月23日发售



PC-FX（94年）

↑这台机器的造型很前卫，创造了主机竖置的先河，现在的主机都可以立起来了。

NEC在PC-E时代取得了一定成就之后，再接再厉与Hudson共同开发了这台看起来像电脑的游戏机。该主机强化了动画播放机能，所对应的游戏有很多都是美少女系的作品，基本上可以算是宅男的专用机了，但是这个游戏机是无法和PC等传统的美少女平台抗衡的（就连NEC自己都有PC98这样的专用机）。这样的机器在日本也只能占据一小部分市场，难成主流，最后导致了NEC系游戏主机的终结。

'96年 类比摇杆手柄的引进

类比摇杆是继LR键之后游戏手柄又一个革命性的变更。最初类比摇杆的作用是控制3D游戏中的角色（如超级马里奥64），后来PS系主机的震动手柄采用双摇杆的设计，更方便了3D的操作。从此之后，许多游戏（尤其是FPS游戏）有了固定的操作方式。可以说，类比摇杆的引进是继LR键之后又一个改变游戏操作方法和游戏设计概念的东西。



↑虽然这样的摇杆现在看起来很原始，但是它却是现在3D游戏操作方式的始祖。

'96年 通信交流游戏逐渐兴起

《口袋妖怪红/绿》利用通讯的手段，可以使玩家获得珍稀的怪物。这种全新的游戏方式促进了玩家之间的交流，也成为口袋系列大流行的原因之一。从此之后，许多游戏（基本上都是掌机游戏）都开始采用通讯的方式来增加作品的内容。这种多人同乐增进沟通的游戏方式是任天堂一直强调的，这种概念在今天已经成为许多游戏的开发准则。



↑《口袋妖怪》最初的红/绿创造了这个系列辉煌的开始，后来推出GBA重制版。

1998~2003年

网络时代的到来 PS家族辉煌延续

自从PC操作系统进入Windows时代之后，一般家庭开始有了接触网络的机会，这一点被许多游戏机制造商注意到了。因此，下一个世代（第6世代）的主机都加入了网络的要素。其中最先采用网络连接的就是98年底发售的Dreamcast。DC自带56K拨号上网Modem，并且支持网络连线游戏、网页浏览等功能。以此为契机，之后推出的主机都具备了网络连接的功能。索尼的PS2对应宽带连接，而且将DVD播放功能作为宣传重点。在DVD逐渐普及的21世纪初，这种卖点吸引了众多的消费者。除了作为视频光盘之外，DVD的超大容量（单面单层4.7G）为新一代的游戏主机提供了相当大的制作空间，游戏中的多边形更多，画面更精美，原本需要几张CD才能装下的游戏，一张DVD就可以解决。PS2以DVD载体为主导，很快就获得了对游戏市场的支配权。随后诞生的Xbox和NGC对PS2造成的冲击并没有改变PS系主机在游戏界的霸主地位。值得注意的是，微软在2000年前后宣布正式进军电视游戏业，在很短的时间之内就获得了全球玩家的支持，它的Xbox也成为三大主机中除了PS2之外最受欢迎的机种。这也是继Atari之后，第一台真正由西方开始普及到世界的游戏主机。随着微软的涉足，整个世界的游戏业也逐渐呈现出一体化的趋势。

在掌机方面，任天堂终于在GB之后推出了新一代的机种GBA。从最初的版本到后来的GBASP和GBM，任天堂的GBA系主机在日本国内取得了1696万的销量（任天堂官方数据）。但是任天堂的电视游戏机事业却继续在低谷中徘徊。N64虽然在日本不景气，但是在欧美地区还是很受欢迎的。到了NGC时代，任天堂在海外的市场逐渐被微软蚕食，到了第6世代结束的时候已经成了甩尾巴的主机，原先宣布“独占”的作品跳槽到PS2等平台的事已经屡见不鲜了，虽然“劈腿”在游戏业并不是什么稀有事件，但是在这个时代，平台变更受到的关注比以前高出很多，而且随着网络的普及，不同派别的玩家们在论坛一类的地方互相论战的情况也多了起来。

家庭网络普及状况

PC和互联网进入一般家庭，是从95年前后开始的。而网络的真正普及则是2000年之后的事情。在这几年当中，网络的普及速度随着技术的发展，呈现出以几何级数增长的态势。到2003年之后，网络基本上已经覆盖到大部分发达国家和相当一部分发展中国家和地区了，网络游戏也从2000年之后迅速发展起来。

95年 Windows95发售

与以前的操作系统相比，Win95强化了网络功能，PC和网络的普及从这一年开始在世界各国急剧展开，各种揭示板（BBS）开始流行。

99年 宽带技术登场

传递大容量信息的宽带网络（ADSL）在这一年开始投入实用，在之后的数年内逐渐取代了用电话线拨号上网的Modem，2001年，宽带开始在各国普及。

2003年 FTTH开始发展

以光纤为载体的高速传递方式，速度比宽带更快，但是成本很高。在这一年，光纤的成本开始降低。

2009年 日本网民数量达9091万

根据日本总务省的调查，日本大约四分之三的国民，通过PC、手机、游戏机等途径连接到网络，这些人的年龄层差别很大。日本的网民占人口的比例之高，普及程度之广泛，令整个世界瞠目。

'98 '99 ●Sony推出机器狗Aibo ●Wonder Swan发售 '00 ●PlayStation 2发售 ●微软宣布进入游戏界

'98年 Dreamcast

SEGA 98年11月27日发售



与以前的家用游戏机不同，DC将Modem作为主机标配，从一开始就把网络功能作为一个主要卖点进行宣传。玩家可以用DC玩在线游戏，也可以用它浏览网页。由于游戏越做越大，CD-ROM逐渐显示出容量不足的缺点。DC采用了以CD为基础、容量扩大的GD-ROM作为载体，可以说是开创了主机网络化和载体大容量化的先河。DC本身具有许多优势，但是没等到和PS2决一胜负，就在与PS的对抗中败下阵来。2001年1月31日，SEGA宣布停止DC硬件的生产，从此之后转型为软件公司，不久之后集团总裁大川功逝世。对于许多玩家来说，一个时代过早地结束了。

第三方对DC的支持

在DC刚诞生的时候，许多厂商都对它提供了相当强力的支持，像Namco的《灵魂能力》，得到的评价相当高。不过最投入的支持者还得说是CAPCOM。

'00年 PlayStation 2

SCE 2000年3月4日发售

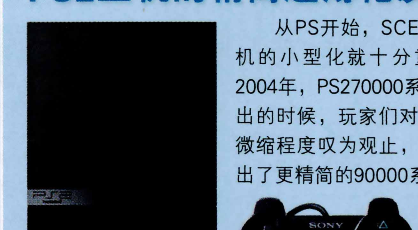


PS2是最初采用DVD作为载体的主机，当时PS2的价格比DVD播放器还要低廉，而且还向下兼容PS游戏。因此在推出之后立刻受到了包括非玩家在内的消费者的普遍欢迎。无论作为游戏主机还是游戏载体的支持者，PS2在最后都取得了无可非议的霸主地位。PS2早期机型可扩展宽带网卡和硬盘的设计使这台主机显示出相当先进的一面，主机+网络+硬盘的配置，实际上是现行游戏主机的雏形。现在的很多玩家都是从PS2时代开始接触游戏的，从2000年到2009年，PS2上推出的名作数不胜数，至今依然维持着顽强的生命力。从2004年开始，PS2像PS一样推出了薄型主机，不但降低了成本，而且更加轻便，因此受到了玩家们的一致欢迎。从整个游戏机的发展史上来看，PS2时代的游戏机技术发展速度，远远超过了以前的任何一个时期。很多游戏的设计概念都是全新的，玩家们对此也相当感兴趣。PS2创造了辉煌的成绩，全世界1亿台的销量也让SCE总裁久多良木健的名字被全世界知晓。

PlayStaton 2（2000年）

PS2最初推出的时候形状很高大，而且颜色和表面处理也显得十分酷。

PS2主机的精简超薄化发展



从PS开始，SCE对自社主机的小型化就十分重视，在2004年，PS270000系列主机推出的时候，玩家们对该主机的微缩程度叹为观止，后来又推出了更精简的90000系主机。

←PS2主机越变越薄，显得技术十分先进。



↑PS2早期的机型从10000到50000型都是这个样子。

←这是最新的90000型PS2主机。

'00年 网络RPG向玩家群中浸透

2000年12月发售的动作RPG《梦幻之星在线》（Phantasy Star Online）是SEGA在网络游戏方面做出的第一次尝试，也是日本家庭用游戏机的网游开山制作。动作性强的战斗、用各种表情符号构建的交流系统，以及对键盘的支持，使这部游戏成为汇聚众多玩家、彰显友情的感动之作。在PSO最后即将关闭服务器的时候，许多曾经共同冒险的朋友们停止了战斗，自发集结在各个SHIP，起交换联系方式，并且相约在PSU的世界中再见。在一句句悲壮的告别之后，服务器在瞬间停止，之后是永远的掉线。在那一刻，不知有多少玩家为之泪下呢？



↑《梦幻之星》系列从单机游戏发展为网游，是一件了不起的创举。这个游戏吸引的，不只是喜欢该系列和SEGA的玩家，此外还吸引了很多人。

'01 ●任天堂的GBA和NGC发售 ●SEGA退出游戏机硬件市场

'02 ●日韩合办的世界杯召开 ●微软的游戏主机Xbox发售

'03 ●夜光充电掌机GBA SP发售 ●Square会社和Enix会社合并

'99年 Winderswan

Bandai 99年3月4日发售

Bandai生产的第一台掌机（以前的电子宠物不算的话），目前看来也是唯一的一台。该机器的设计者是创造了GB神话的横井军平先生，尽管WS诞生的时候横井先生已经去世一年多了，但是这台主机依旧显示出天才设计师的独到之处。该主机的最大特征是有2组方向键，横竖都可以玩。



↑WS系主机最初希望与GB对抗，但是最后还是无法摆脱全面失败的下场。

彩色屏幕WSColor

作为与GB系便携式主机对抗的机种，WS在2000年推出彩色版（WSC），随后Square在第一时间表示支持，并且在上面推出了名作《最终幻想》1、2、4代的重制版和一些新作。

Swan Crystal

2002年的时候，Bandai改进了WS的液晶屏幕，推出了Swan Crystal。尽管WS获得了一些厂商的支持，但是最终没有影响到GB主机的地位，随着GBA的推出，WS系掌机很快就被淡忘了。

'01年 Nintendo GameCube

任天堂 2001年9月14日发售

任天堂在吸取了N64容量不足的教训之后，终于改用DVD作为游戏载体。但是NGC专用游戏的光盘直径仅为8厘米，可见任天堂对于游戏的容量并未采取多多益善的态度。NGC的光盘读取速度快，又保持了一定容量，游戏的画面也比过去精美很多。除了任天堂本社的游戏之外，KONAMI的《合金装备 双蛇》、CAPCOM的《生化危机》0、1、4代，都是这台主机留给玩家们的宝贵财产。NGC还能和GBA互动，使用专门的底座还可以把GBA卡放到电视上玩。这些都显示出任天堂对这台主机寄予的希望。不过因为运气不好，NGC在日版销售惨淡，在海外更被Xbox从背后黑了一把，结果两头不讨好，成为任天堂最失败的电视主机。



↓NGC依旧延续了任天堂少数精锐战略路线。

Nintendo GameCube

能播放DVD的松下版NGC-Q



由松下电器公司制作的特别版NGC，其DVD光驱变成12厘米标准版，除了支持NGC游戏之外，还支持DVD播放。但是它无法直接支持GBA扩展装置Game Boy Player，必须通过专门的连接设备才行。

'01年 Game Boy Advance

任天堂 2001年3月21日发售

任天堂的GB系主机在坚持了近12年之后，终于迎来了自己的后继者。向下兼容的构思使GBA可以顺利地玩GB和GBC的游戏，这种设计得到了前代GB的玩家们的支持。这台主机最显著的变更点是游戏的屏幕从原来近似正方形的比例变成了长方形，利用专门的连接线，同时游戏的人数也增加到了4人。2003年，GBA SP在外形上进行了大刀阔斧的改进，从直板变成折叠型，而且增加了背光功能，电池变成了充电式，玩家们从此告别了买电池的烦恼。2005年推出的GBM体积更小，屏幕更精美，取消了对GB卡的支持。在NDS已经普及的当时，GBM被看作是GBA系主机的纪念性作品。在GBA流行的时代，国内的掌机玩家比过去增加了很多，而烧录卡这种产品也在无声无息之间流行起来。

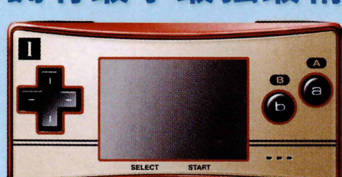


GBA/GBA SP

↑GBA把许多SFC时代的快乐带给了更多新玩家。



拥有最小最强最精细画面的GBM主机



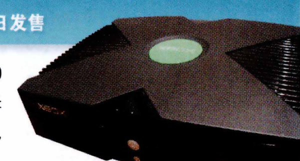
↑FC外壳的GBM主机，造型小巧可爱，是GBA玩家收藏的最佳选择。

GBA系主机的进化，显示了任天堂制作硬件的创造力。总体来说，这个系列的主机为后来的掌机产生了三大影响：首先是屏幕的彩色化，掌机从此彻底告别了黑白时代；其次是光源的支持，无论是背光还是侧光，掌机从此都以更加鲜艳的画面出现在玩家面前，在夜间也可以方便地游戏；最后也是最重要的是充电电池的使用，环保又节俭，造福无数人。

'02年 Xbox

微软 2002年2月22日发售

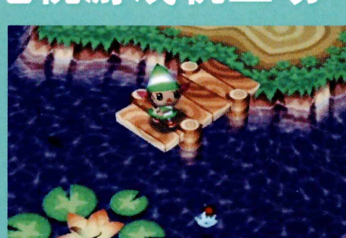
就像PS2选择平成12年（2000年）3月4日发售一样，微软也选择了一个恰当的年月日，使玩家们记住了这台主机。作为以Windows系列产品闻名世界的软件大厂，微软对自社的主机进行了不遗余力的支持。Xbox主机不但内置硬盘，而且还自带宽带网线接口。通过联机服务Xbox Live的普及，《光环》等游戏大受欢迎，Xbox在海外玩家当中人气颇高。XBox主机在欧美地区获得了相当多玩家的支持，很多人从此之后成为坚定的X系主机的支持者。在欧美地区取得了成绩之后，微软也雄心勃勃地进军日本市场，不过取得的成果实在很惨淡。不过，虽然游戏主机卖得不怎样，但是微软借助自己的雄厚实力死磕，在本土观念根深蒂固的日本玩家心中也算是扎下了根。



Microsoft Xbox（02年）

'01年 掌机与电视游戏机互动

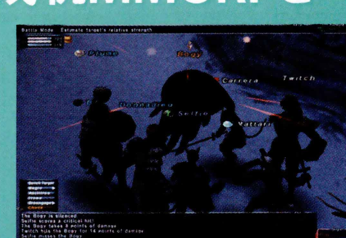
掌机和电视游戏主机的互动在很久以前就有了，但是真正的大规模应用还是在NGC时代。NGC与GBA可以通过专用的联机线进行连接，玩家们把GBA当作手柄玩一些游戏，GBA的屏幕会显示一些特定的内容。从《动物之森+》到《赛尔达传说 四神剑》，这些联机游戏为玩家们提供了不同于以往的体验。在后来，PS3与PSP、Wii与NDS都可以实现联机，玩家们得到新的乐趣。



↑有的玩家可能不知道，GC版的《动物之森》就已经开始支持电视游戏主机和掌机（GBA）的连线互动了。

'02年 家用游戏机MMORPG

所谓MMORPG，就是大规模的玩家一起联机的网络角色扮演游戏。在日本，《最终幻想11》是推动网游发展的一大功臣。在FF11d世界中，来自世界不同地方的玩家在同一个服务器里冒险，游戏自带的简单翻译机能使语言不通的玩家们也可以进行交流。这部作品借用FF系列的世界观，让熟悉这个系列的玩家们见识到一个不同于单机的最终幻想世界。



↑《最终幻想11》目前已经推出了4部资料篇，后续作品《最终幻想14》正在开发中，对应PS3和PC双平台。

`04 ●Nintendo DS发售 ●PlayStation Portable发售

`05 ●NDS创造新的流行风潮 ●微软的Xbox360主机发售

`06 ●PlayStation 3发售 ●任天堂新主机Wii发售

'04年 Nintendo DS

任天堂 2004年12月2日发售

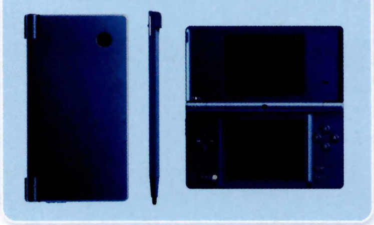
利用直感操作吸引玩家的主机，无论以前是否接触游戏，在这台主机面前都会站在同一条起跑线上。DS的操作方式和显示方式吸引了大量非玩家，逐渐走出了一条不同于别人的路，造就了任天堂逆转游戏市场的奇迹。



Nintendo DS Lite（06年）

任天堂NDSi

去掉了对GBA游戏的支持，游戏主机本体内置摄像头，可以拍摄写真，保存在专用SD卡中。另外还有下载专用软件、音乐的“My DS”服务，还对应固件升级的防盗版安全系统。



'07年 PlayStation 3

任天堂 83年7月15日发售

大容量蓝光光盘、HDMI的高清输出，使得这台机器代表了时代尖端的技术水平。但是因为在发售之初的时候售价太高，使许多玩家望而却步。与此同时任天堂的DS和Wii又高歌猛进，Xbox360又占了先机，PS3陷入了十分尴尬的境界。好在SCE在关键时刻知道如何应对，经过2年的努力，PS3逐渐摆脱了困境。加上日本玩家的本土观念的帮助，PS3在日本还是不怕Xbox360的。虽然在普及程度上没有达到最高，但是它现在的人气仍然很高，在海外也很受欢迎。



'04年 PlayStation Portable

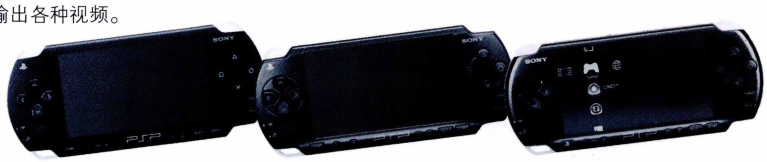
SCE 2004年12月12日发售



SCE面向掌机市场做出的第一次尝试，到目前来说是比较成功的。PSP作为一部集游戏、音乐、视频娱乐功能为一体的机器，受到许多年轻人的欢迎，在日本以外的许多地方也卖得相当不错。在体积和重量上比1000型主机简化了不少，增加了视频输出功能，可以在逐行显示的高清电视上玩游戏、看视频（视频播放可以在普通电视上看）。与2000相比，3000最大的特点是液晶画面质量提升，在室外等环境下也可以清楚地看到屏幕内容。另外还可以在普通电视上输出各种视频。

PSP（04年）

→PSP系列主机的外形很相似，但是效果有很大差别。



'06年 Wii

任天堂 2006年12月2日发售

体感操作的“遥控器”是Wii的最大卖点。此后推出的Wii Fit、MotionPlus，以及即将推出的Wii Speak、脉搏感应器等设备都显示出任天堂在开发这部主机时候的创意。虽然很多人都觉得Wii在机能方面相比NGC没有什么进步（实际上似乎确实如此，所以Wii可以很简单地兼容NGC的游戏），但是游戏的创意和以前相比简直是革命性的突破。任天堂利用“益智”和“健身”的概念改变了游戏在很多人心目中的形象，与此同时也很大地拓展了原先已经萎缩了的游戏玩家市场。对于前几年还处于生死存亡关头的任天堂来说，这个成绩实在是谁也想不到的，还是那句话，真是人算不如天算。



'05年 Xbox360

微软 2005年12月10日发售

Xbox360作为倡导高清的游戏主机，对应VGA、HDMI等格式的视频输出，除了普通版之外，还有取消硬盘、用记忆卡存储游戏的Arcade版，以及硬盘容量增加的精英版主机（Xbox 360 ELite）。Xbox360主机在发售时间上比PS3和Wii提早了一年，但是因为赶工时间太短，所以主机在硬件方面存在很多缺陷。最要命的就是“三红”问题，很多主机在正常使用的情况下就不明不白地坏掉了，微软对此虽然作出了一些努力，但是最终起到的作用十分有限。直到双65纳米版本的主机推出之后，“三红”的风波才逐渐平息。不过它是上面受欢迎的游戏还是有很多的。



Xbox 360普通版与精英版主机

2004~2009年 便携式游戏机普及 任天堂，王者回归

随着新技术的发展，从2004年开始，游戏主机终于迈进到我们现在所处的时代。令人惊奇的是，最先进入这一世代的，并不是电视游戏机，而是以NDS、PSP为代表的掌机。2005年Xbox360发售，2006年PS3和Wii发售，家用电视主机的第7世代终于到来了。这个世代游戏机的最大特征就是人机交流界面的强化，以及各种新的操作方式以及游戏功能的追加。随着信息全球化的发展，网络进一步普及，我们生活的世界变得越来越小，从90年代开始积累的玩家的数目，也比10年前减少了很多。从2000年开始，世界的游戏市场开始出现收缩的态势。在一些人看来，争夺面前这个越来越小的市场蛋糕似乎是唯一自保的方法，但是饱经风霜的任天堂不这样认为。它利用新的表现方式和操作方式，为DS和Wii开拓了新的玩家群，取得了新的辉煌。

与之形成鲜明对照的，是曾经两度登临电视主机王者宝座，把任天堂压得喘不过气的SCE，在推出PS3的时候却遇到了前所未有的困难。PS3 集中了大量设计者的心血，从机能方面来说是第7世代最强的主机，但是由此造成的高成本，使主机的价格居高不下。SCE昏着却失去了许多玩家的支持。一直笑看风云的久多社长也只好急流勇退，把摊子交给了平井一夫。平井社长上任之后立即依靠PSP稳固了混乱的局面，PS事业部也重新向好的方向发展。

相比之下，微软就比较不厚道了。先代Xbox主机以优秀的素质和过硬的质量受到玩家的好评，但是Xbox360从设计上就存在着很严重的隐患以致“三红”、“E74”等问题成为缠绕在很多玩家心头的挥之不去的阴影。

2004年之后的5年是一个纷繁复杂时代。电视游戏机逐渐让位于掌机，游戏市场的规模、消费群体的构成，与过去相比有了很大变化。随着网络的进一步普及，各种P2P的下载方式使盗版的传播变得比以前任何时代都要简单，虽然硬件制造者试图以固件升级的方式提高主机的防盗能力，但是破解与反加密手段也在同步发展。玩家们通过网络媒体更快地获得情报，并且在论坛、博客等网络阵地抒发自己的观点，并且为自己支持的主机、游戏、厂商进行论战（当然，为战而战的好事者也不在少数）。正所谓了解得越多，烦恼也就越多。总体来说，这是一个人人参与、百家争鸣、痛并快乐着的时代。

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

这段时间各平台都有值得一玩的游戏出现，XBOX360的《光环3 ODST》以及Wii的《国王物语》等等，当然也有黑马出现，这就是《love plus》，在刚刚发售很短的一周之内就告断货，零售价格上涨10%，由此可见这款游戏的受欢迎程度。



9月22日 光环3 ODST



360
■Microsoft
■第一人称射击
■美版 ■DVD
■17岁以上 ■1-4人

也许是为了烘托气氛的原因，本作的画面与上代相比稍显昏暗，因为主角只是一介小兵，所以玩起来也稍感困难些，不过，兵器依然可以从敌人手里缴获，另外，建筑物还是不能被击毁，这让一些有暴力冲动的玩家稍微感觉有些遗憾（包括我在内），看来只能在与敌人的频繁交战中寻找厮杀角斗的快乐了，另外，个人认为枪托砸人的设计似乎有些多余。 By 蔬菜汁

《光环3》前传是微软在牵制对手的一招妙棋。与前作使用了相同的引擎，因此在画面上并没有什么突破，剧情上也只是提供了另一个无关痛痒的视点来了解这场战争。当然，本作也并 非没有任何新料，剧情模式中还是可以看出不少的调整和亮点，尤其是武器设定让以前用惯了士官长的玩家需要适应一下。第二盘里附送的地图和新模式绝对让游戏加分不少。 By 能量块

游戏画面对比两年前的3代强了不少，整体色调柔和了很多，衣服的质感和枪上的细节尤其出色，宏大 的成眠和火爆的枪战自不必说，这是超级大作必备的要素了。游戏世界观和剧情与以前的作品联系紧 密，不了解系列情节的话可能会有些摸不着头脑。枪械射击的手感依然是光环的风格，个人感觉缺乏一种硬派感，光源效果处理的有些刺眼，稍微改良一下会好很多。 By 翅膀

9月8日 迷你忍者



360
■Eidos
■动作
■美版 ■DVD
■10岁以上 ■1人

这是一款融入了解谜要素的动作游戏，人物设计很Q粉可奈，虽然画面不是很华丽，但是一些有趣的动作却显然进行了特别的设计，比如在狭窄的墙壁间蹬踹攀爬、在悬崖边缘攀爬前进等等。游戏的难度不高，再加上没有血腥和暴力的要素，很适合低年龄的小盆友。游戏的舞台非常广阔，一旦没有按照剧情提示前行的话，有可能会掉入BUG中，欲死不能。 By 蔬菜汁

相当卡通清新的动作游戏，在如今打打杀杀的游戏环境中独树一帜。游 戏的系统很有意思，人物的招数动作很多，但操作并不复杂，同时设计 得相当风趣。而相对应的敌方角色也都各具魅力，连普通的杂兵都有着 搞笑的相貌和声音动作。尽管看似童真，但这毕竟是一款忍者题材游戏，玩家在游戏过程中还是需要动些脑筋花些心思来过关的。 By 能量块

想不到这年头还能玩到如此Q的忍者，让我不禁想起了FC上的那个《忍者君》，说实话风格也是蛮像的。人物不仅大头小身子，连动作的一招一式都非常Q，但同时也给人一种非常“弱”的感觉。上世代的游戏画面就不说了，操作感也很一般，忍者应具备的各种要素到是很齐全，就是这种Q版风格玩起来很脱力，整体来说，是个颇休闲的游戏，但素质很一般。 By 翅膀

8月27日 梦幻俱乐部



360
■D3 Publisher
■恋爱模拟
■日版 ■DVD
■15岁以上 ■1人

女孩的造型和吐槽都设计的灰常可爱。但是，人物的会话和行动式样比较少，所以，如果不明白特殊剧情所需的条件的话，则会不断地重复同一会话内容，让游戏显得单调。切钱的手段和下酒菜的种类也不是很多，最后，读取进度时花费的时间比较长，希望可以通过通信下载的方式得到更多的服装和乐曲，真想亲身体验一下美女成堆的感觉啊。 By 蔬菜汁

虽然本编对女仆无爱，但不得不承认本作对于各类型宅男都相当有杀伤力！开发公司相当了解玩家的心理，游戏中多种选择的美女必有一 款适合你，而要想顺利的追到这些MM可真是要花不少心思，在事件处理 上不小心还真不行。游戏的内容还算丰富，成年玩家玩玩还是满休闲的，不过对于未成年的玩家不推荐。 By 能量块

一个“欲擒故纵，勾引却不失风度”的游戏，言谈举止画面表现处 处都体现着诱惑，但却没有过多出格的要素，基本都是擦边球的程度。喝酒系统是最有趣 的部分，小姐喝醉后变腔的语调相当有意思，各种酒的酒劲和玩家的饮酒LV设定很巧妙，加上为数众 多的迷你游戏，让本作在当今众多恋爱游戏当中别具一格。 By 翅膀

外部意见 近期热门游戏快速评测

《现代大战略 一触即发 军事平衡崩坏》（6分）：兵器和舞台方面都相当的充实，对系统和庞大的要素没有理解通透的话，是很难进行游戏的，不过，世界战斗模式是一个比较出色的亮点；另外，因为武器和地图都相当的多，一开始虽然配置了相当多的武器，但是地图也很广阔（兵器实验场？），所以即使一个人进行游戏也会花费大量的时间，看来这倒是符合大战略一贯的风格，不过这样一来，画面也很混乱，操作也很麻烦，这样的作品想获得大量粉丝的支持想必也很困难。想打通单人模式，也是件很令人头疼的事，所以，希望可以有简便的操作方法出现。最后，虽然电脑的思考时间很长，但是对战时却可以找到谋略对战的乐趣，也是一个很不错的设计要素。不过总体说来，杂乱的选项、每次战斗时的单调音效以及没有解说的单人模式，都让人觉得制作方没有为玩家考虑周全。

《FEAR2.PROJECT ORIGIN》（7分）：作为一款第一人称射击游戏，支持最多16人同时联线对战，主人公作为特种部队的一员，运用各种各样的武器，潜入建筑物中，揭开各种神秘的谜团，使用特殊能力，则可以看到敌人的行动轨迹。虽然作为3D游戏的画面十分简单，但是很多地方都衬托出紧张的临场气氛，可谓刻画的入木三分。不过，如果不观看剧情贸然前行进行游戏的话，也很难领略到恐怖感。然而，大量出现的敌人也让人十分头疼，虽然基本上只有一条向前的路，但是如果有地图辅助的话，会更好些。可以和众多的敌人进行战斗，虽然很爽快，不过战斗的展开和建筑物的构造方面都稍显老套。

《机动战士高达战记》（7分）：可以驾驶高达系列作品中的MS进行战斗，并且可以指挥两架僚机进行小队战，但是如果不进行连线对战的话，是体会不到8人对战的乐趣之处的。3DCG和动画的演出颇具震撼效果，即使是练习新机体的各种能力和效果，也很有意思。但是整体的难度提高，想进行能力强化需要花费相当多的时间。各机体的能力差值十分明显，所以，很难再同等条件下和不认识的人进行公平对战。本作的在线协力系统是最大的亮点，当然，单人模式也很有意思，不过，要想在很短时间内搞懂复杂的操作也是件很头疼的事情。任务的种类丰富，新加入了大量的新规部品，令机体更加华丽，喜欢收集各种零件的玩家绝对不要错过。虽然和预想中相差无几，但是没有更多的惊喜之处也非常可惜。

8月6日

道具收集者 我们的科学和魔法的关系



NDS
■Genterprise
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



这种游戏比较适合有严重收集癖好或是有恋声癖的玩家。首先就是据说本作有将近1000种道具可以收集，对于收集狂来说正和胃口；而且开发方花了大量的金钱去聘请著名声优，只不过所谓的“全程语音”只不过是“全程都有语音”而已，实际的语音并不多。战斗的时候需要同时兼顾十字键和触摸笔，系统方面稍显复杂，整体还算不错。 By 北斗



这款游戏非常适合有耐心的玩家，因为其中有很多五花八门的任务，除了战斗之外，大量的任务就是去收集各类道具，感觉内容比较繁琐。因为本作的主旨就是学习所谓科学和魔法的关系，然后利用大家炼出的强力道具去完成讨伐怪物的任务，所以整个游戏的过程还是偏重于搜集素材以及调和道具，而战斗不过是检验道具是否管用罢了。 By 小沛



作为新锐公司Genterprise的作品，游戏的综合素质相当不错，由于使用了大容量，不但有各种过场动画，而且声优阵容也十分强大。游戏的操作界面简单直接，初上手的玩家可以很顺利地把游戏进行下去。采集与合成精炼作为游戏的核心部分，做得相当到位，尤其是用触摸笔来画咒语的部分。游戏里搞笑的部分也很多，值得大家玩玩。 By 猴子

8月27日

超级机器人大战学园



NDS
■NBGI
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



关于本作，是拿它当机战作品玩更好呢还是更糟的问题，我曾经和掌机迷的同事讨论过一阵子，未果。怎么说呢，虽然挂了个机战名头，并且出场机体基本都是来自机战系列，但不知是不是受前阵子K的音乐抄袭事件影响，这次的学院竟然完全没有使用原作的音乐，机战饭们一听就萎了……剧情也很垃圾，不过战术性上还是颇有值得研究之处。 By 北斗



《超级机器人大战学园》尽管是《机战》系列新作，但该系列的fans却未必都会捧场，顶多会因为其中新鲜的内容而关注一下。不过本作除了强化角色扮演要素外，还是留下了一定的传统空间，让这款游戏不要偏离《机战》太远。本作继承了Xbox360《机战XO》的在线对战模式系统，并加入为战斗单位装备强化零件等新要素，系统比较有战略性。 By 小沛



这是一个以机战为题材的“对战”游戏，玩家们使用手头的“机器人”，以2对2的形式展开对决，看起来与《口袋》或者《游戏王》有类似的地方，但是如果和以上两个游戏来比的话，本作实在称不上优秀。作为一部机战游戏来玩的话，本作可圈可点的地方还是有的。想玩到正统作的机战饭们还是耐心等待Wii版机战NEO的到来吧。 By 猴子

8月27日

七日死游戏 目



NDS
■SQUARE ENIX
■恐怖冒险
■日版 ■卡带
■13岁以上 ■1人



挺不错的游戏，向喜欢恐怖作品的玩家郑重推荐一下！这游戏最赞的地方就是气氛营造的很好，首先就是将屏幕竖过来的设定，因为采用的第一人称视点，NDS屏幕又是中间亮两边暗那种，很容易让玩家产生紧张感。再加上触摸笔的操作方式使得平常很方便但是越着急越容易出错，戴耳机听立体声气氛就更刺激了。可惜剧情不够出彩。 By 北斗



因为《七日死》有着上佳的表现，这次《七日死目》也就背负了太多的期待。本作内容依然围绕“七日内死亡”这个恐怖谜团展开，不过在细节上有一些变动。游戏的主人公拥有“可看到神秘之物的左眼”，NDS纵置时所显示的左右画面分别对应主人公左右双眼所看到的不同世界。另外，“诅咒游戏”也进行强化，追加横版动作过关内容。 By 小沛



本作很好地继承了上一代游戏的优点。从一个FC级画面的小游戏开始，玩家们瞬间从轻松游戏的天堂进入了恐怖的地狱。作为一个一撞鬼就挂的“超即死”游戏，玩家必须打起十二分精神，细心注意身边每一个可疑的地方，才能在无比危险的环境下保全性命。游戏的操作和上一代一样很别扭，但是这种缺德的操作方式是故意设计的。 By 猴子

8月27日

灵魂能力 毁灭宿命



PSP
■NBGI
■格斗游戏
■日版 ■UMD
■15岁以上 ■1-2人



以前对灵魂能力这个系列还是比较有好感的，作为刀剑类3D格斗游戏，灵魂能力堪称其中的佼佼者了，个人最喜欢的还是GC时代3平台的那一版。只是后续的几款作品总感觉素质上没有什么提高，倒是有些走下坡路的趋势。这次的PSP版新作是系列首款掌机作品，画面上还是很不错的，特别是克里托斯的加入，但是可玩的要素就比较少了。 By 北斗



本作绝对是很多格斗迷们都非常期待的作品。精良的画面、众多的角色，还有例如克里托斯等最新加入的人物，本作在发售之前实在很吸引人。不过没想到以上说的这些竟然是本作的全部优点，而缺点方面则是模式不够丰富，没有了故事模式，也没有灵魂塔的设计。所谓的挑战模式非常乏味，让人很难提起兴趣，一旦服饰拿齐，估计游戏寿命也就到了。 By 小沛



虽然是5.55的版本，但是由于本作人气超高，所以在发售之后很快就遭到了破解，现在5.00M33的玩家都可以玩到了，真是万事皆有可能。本作在发售之前就被炒得人气超高，尤其是战神大人的客串。在玩到之后，感觉这个游戏的素质还真是不错，在PSP上也算是了不起的了。各种变装系统也使富有COSPLAY精神的玩家好好痛快了一把。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测!

IGN对《命运之夜 无限代码》的评价（8.2/10分）： 本作整体来说，各个角色的语音方面比较贫乏，台词也不多，给人的代入感稍显欠缺，而且感觉不够激烈，不过整体上来说还是不错的。角色的建模看上去还不错，但是如果你仔细观察的话就会发现细节之处还是比较粗糙的，不过人物的性格塑造还算比较鲜明和有特色，其余部分比较一般。本作采用的全部都是日语语音（小编注：点评的这款是美版游戏），没有什么特别出彩的地方。操作感方面非常优秀，系统对按键出招的响应速度非常快，玩起来很有流畅感。战斗的奖励机制也不错，各角色的特殊技能非常值得花上大量的时间去钻研，而且每个人的打法都独具特色。在本作中有大量可以开启的隐藏要素，除此之外，大量精彩的连击技组合以及挑战关卡都会让你乐在其中。

IGN对《大蛇无双 魔王再临2》的评价（5.2/10分）： 整体来讲这就是一款并不成功的前作复制品，剧情方面乱七八糟。游戏画面很一般，绝对称不上是PSP上以画面表现擅长的作品，不过PSP的画面表现在掌机上看起来至少要比在电视上好得多。许多背景音乐都和前作完全相同，至于游戏中那些日本声优的真人配音——见鬼去吧！“不停的奔跑和砍杀——然后重复重复再重复”，这就是本作的玩法了，尽管看上去有大量的关卡和可收集的要素，不过除此之外也就没点别的了。哦——这游戏里差不多有一百来个角色可以收集，你甚至可以将自己的余生全部用来给他们升级……不过，你确定自己真会这么做吗？

IGN对《雷顿教授与恶魔之箱》的评价（8.5/10分）： 我希望游戏中精彩的动画过场能够自始至终都有，不过即便是现在这样我也已经非常满足了。精彩的2D画面表现采用的是典型的欧式画风，全程语音系统让人惊叹——尽管里面有明显的日式动漫的影子，不过这些都不足为奇。游戏中角色们的真人配音表现非常优秀，背景音乐方面，虽然风格与前作颇为相似，但是仍然很棒。游戏很容易就能上手，而且各个关键事件点并不能找到，游戏剧情非常优秀，而且存在着大量的可能性。本作的玩法和前作一样，仍然是通过解开大量的谜题来推动剧情发展，第一遍玩的时候会觉得非常有趣，但是重复这些谜题的乐趣就会比较低了——尽管你可以在通关之后直接选择已开启的谜题进行挑战，毕竟只要你一旦知道过这些谜题的解法，再重复挑战就意义非常有限了。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林：没什么，都挺好

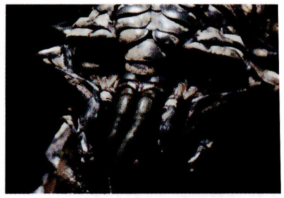
●随着PS3更新了3.0系统，本胖很担心明年SONY或许会改变自己的注册会员免费PSN制度，取消游戏网络对战的免费服务，转而与LIVE类似提供分级别会员制。虽然目前还没有这种迹象，但越来越多的收费项目不免让人担心索尼还能免费多长时间。假如今后有一天PSN会员的注册数量超越LIVE人数，那么SONY在宣布自己的网络平台胜利的同时就会进行收费。所以，干脆就让SONY落后下去吧。

●虽然很多玩偷跑的同学在不住的挑着《光环3 ODST》的刺，什么画面不行，流程太短等，但这并不会影响到一个伪非光环饭体验新作的心情。尽管这次没有铁盒版发售，但第一时间入手计划是绝对不能改变的。至于那个带手柄的套装，就算了吧。说过多少次了，无线手柄的震感我觉得无法接受，有线手柄才是最好的体验！

●无聊，又搞了台DC。为什么要说又？家里已经有四台了，又搞台，挺多余。不过价格不贵，也就无所谓了。本人越来越爱收“垃圾”，没用的，够便宜，就买，然后拿回去拆着玩。这样的情况正在严重中，本期截稿DC大拆卸预订～



PERFECT：期待很快乐



FF13发售日正式确定，先前还以为是传言，但是很快就得到了SE在发布会上的证实。这下广大心存怨念的人可以在年底得到解脱了。只是9千多日元的价格比较不厚道，大概SE还是当年FF6的想法，好游戏就该买高价。FF13发售日敲定，肯定会从侧面带动小PS3的销售，看来年底索尼还有得一搏。

不知道黄历上9月2号是不是黄道吉日，反正猴子同学大发慈悲请大伙吃饭了，很钦佩大家在海鲜面前的战斗力，当然也要托扇贝特价活动的福，在这里向减肥中的胖猴致谢。

风林推荐第9区，据说是预料之外的好电影，本人虽然没看呢，但也被剧透了七七八八了。今年好片真多，11月的福尔摩斯也是必须关注的。另外，马上重新开播的邪恶力量我也万分期待！看看，期待的心情也像看好电影一样充满快乐。



猴子：又到了看电影不花钱的时候

最近最值得欣慰的是Wii终于到手了，虽然是二手的，但是日版+原装Wiikey，而且机器还算比较新（机主玩的时间不长），所以拿到主机之后我还是比较激动。还有这个机器是从动新那里收购来的，机器里居然还有AKIRA阁下的Mii，至于机器的主人是谁就搞不清楚了。反正最近手头紧（一直没松过），买游戏机也只有买二手的命，现在而今眼目下也只好认了。

除了游戏机之外，最近开始补习各种电影电视剧和动画，除了一直看没间断的《银魂》之外，动画《东之伊甸》、日剧《怨屋本铺》、电影《天使与恶魔》均已补完（怨屋REBOOT连载中未完）。上上个星期心血来潮，看了葛大爷主演的《气喘吁吁》，最后得到的结论是：这个是一个文艺片，不是娱乐片。拿去评奖的话也许能糊弄点东西回来，拿来给大众看的话就难说了，只能怪电影的编剧和导演的思路太小众了。总之一句话，想看大爷的话可以看，想看个乐的话就免了吧。



翅膀：过的不是人生，是寂寞

上周末偶感风寒，高烧了两天，弄得头晕眼花，浑身无力，就连玩游戏都睁不开眼睛，这时才感觉到人原来是这么脆弱和渺小，一场病就能把人搞得毫无战斗力，好在吃了几次药，睡了几觉后基本无大碍了，不然，搞上什么甲流的，全办公室的同事都得遭殃，我可不想当品源啊！

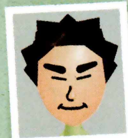
最近我那90岁的姥姥来我家要住些日子，家里突然多一个老人的感觉说实话确实不习惯，尤其是老人家有起夜的习惯，夜里几乎不到一小时就起来一次方便，搞得在外屋玩游戏的我很不安生。不过对比去年来时，老人家真的苍老了许多，就连走路都走不稳了，真是感叹人这一辈子过的实在太快了，如果我到了那时候也会变成这个样子吗？也许吧，这样想想还真是有些悲哀，祝姥姥能长命百岁吧，毕竟自己的祖辈只剩下老人家一个了。

玩了夜店大师，有点想学喝酒了，烟咱不抽但酒还是要会喝点的，不过啤酒的苦味和白酒的辣味个人实在受不了，能喝的也就是葡萄酒，其实喝这东西品位也还是蛮高的，殊不看达官贵人聚会都喝葡萄酒么，决定了，就从葡萄酒开始喝起了哈。



七曜：年底必买作品一览！

从10月1日开始，年底的大作狂潮即将到来了。首先10月1日的《真·三国无双 MULTI RAID Special》这个已经在日本亚马逊预定了，特典是一张以赵云为主角的3D人物卡，以后就可以在日服PSN上联线游戏了。同为10月1日发售的《忍者龙剑传Σ2》也是必买作品，增加了诸多新要素和女性角色的本作，期待度不是一般的高啊！10月22日的PSP版《真·三国无双5 Special》，这个就不说了，纯粹是为了预约特典和买回家收藏。11月19日的《战国无双3》必定要买TREASURE BOX（珍宝盒限定版），这次送的是限定版经典手柄PRO，甲斐姬的迷你人偶、原画集+秘传攻略法和原声精选CD。话说这次是最厚道的一款的限定版了。最后还有12月17日《最终幻想13》，这种作的日版初回通常版想要第一时间入手的话，预计要700RMB以上，真是款霸道的软件啊。圣诞节的PS3版《战神1+2》也是必须买回来收藏的作品，算是迎接《战神3》的降临吧。



蔬菜汁：相逢的人会再次相逢

●最近玩了一款DS上的恋爱游戏，又恰逢很多人赶在9月9日这一天结婚，不知道这是不是巧合。最近总是莫名的感慨，看到上期手札中，菜团同学推荐了一部好电影《杀人回忆》，我也很喜欢这部电影的说，一生中能做出这样一部触动不同人心灵深处的作品，也算是了不起的事了。不同的人生、不同的选择，却有一个共同的交点，但也只是仅此而已。

●前一阵迷上了空知英秋先生的《银魂》漫画，然而偶然间也知道了很多幕后的故事，现在不妨透露给大家，《银魂》的第一任编辑大西先生在和别人讨论漫画的时候，总是会把手伸向下部，摸啊摸；第二任编辑斋藤，据空知老师说，是个有着少女情怀的御宅族橄榄球运动员（汗）；最新编辑则是一位东大毕业的高材生，在和他第一次见面之前，YY派的空知甚至还浮想联翩的设计了很多相互促进感情吐槽。总之，期待《银魂》最新作。

●最喜欢的《高级战争》和《三国志大战》不知道什么时候会出后续，期待中。



北斗：又是一年秋意浓



小三终于兑现了自己的诺言请众人爽了一顿海鲜大餐，不得不说PERFECT君找的店实在是价廉物美，当场就决定十月份再集体过来吃一次——当然了，这回是AA。

前阵子突然心血来潮决定参加北马拿个奖牌玩玩，一打听才知道今年报名费从40涨到了90，简直是混帐啊！看来这垄断真要不得，跑个马拉松都得交这么多钱，这分明是跟全民健身条例对着干嘛！

长时间沉迷DQ9之后终于基本修成正果，目前基本就是每天上WIFI商店看看有啥稀有装备，以及周五的下载任务了。

米兰德比，0比4，我极其非常十分巨狠不欣慰。



小沛：酒肉穿肠过……



●郭德纲的《济公传》不知道大家听了没有，这段日子我就靠他活着了。

●《建国大业》马上就要上映了，就冲着里面有172位明星，我绝对捧场。

●盼了好久的PSP版《灵魂能力》，结果发现实在令人失望！不难发现，NBGI的全部精力应该都放在接下来的《铁拳6》上了，希望下一次他们不要让我寒心。

●现在大家的工作基本都是每天对着电脑，可前不久听一个专家讲了辐射的可怕后，如今看见电脑屏幕就从心里感到害怕。人类别想不明白为什么现在疾病越来越多、越来越怪，因为我们现在的生活环境真的越来越糟糕！

啥是眼吧前最火的游戏机？360开发机？超薄PS3？都不是……貌似是韩Wii



闯关族的家

主持 风林

翅膀说还是索尼狠，没游戏照样把新机器卖得扛扛的！这我很同意，广大处于温饱线以上的索饭普遍表示：我不入薄机谁入薄机，善哉。猴哥说我得来一台，年底《战神合集》也得买一套！我们都当是玩笑。鬼才知道年底PSPGO正式到来编辑部他会不会马上改口随大势去了。

这期让我们很震惊的还有《光环3ODST》的偷跑，五元党表示欢迎，正版饭无法接受，但这就是现实。何况微软的心还在滴血，而事实上在网络上风行许久的黑点更像一把把利刃，不断的戳向微软的小心脏。好在微软可以强大到暂时无视这一切，这胸襟，这气度，果然不是索尼小家子气比得了的。在整小了PS3的同时，那些美好的硬件设计都消失了。我们索饭在乎的东西，曾经自豪的设计，在9月1日，全都不见了。剩下的，就是软件上的劣势。我说，姓索的，亏我们顶你这么多年，就整个《战神合集》应付差事吗？

城外小孩的成长经历

我出生在安徽的一个小镇上，这儿比城里差但又不像乡下那么土。我的游戏启蒙老师是我表哥。1995年初，他家买了台步步高学习机，整个村子只有两台！再说了，买学习机谁是用来学习的？于是天天看他和同学、朋友每天玩得天昏地暗，我只能站在旁边看，已经满足了，并梦想有一天自己也嫩有一台这样的宝贝（2002年暑假实现）。那时，他也教我玩一些游戏，记忆最深刻的就是一个被他叫做“顶蘑菇”（后来知道叫“马里奥”）的游戏。在他的指导下，我学会了“最速通关”，有的关卡闭着眼睛也能过，很有成就感。到了2002年时，表哥家又买了一台电脑，又成了全村第一个吃螃蟹的人。他天天玩《红警》、《CS》，有时也指导我玩，后来他开了家软件店，玩起来更方便了。这时，我又接触了一个全新的概念……SONY，PS，没错就是他！

表哥在PC里装了PS模拟器，插上了我从未见过的PS手柄，玩了我之前从未见到的游戏。里面是3D的，就像真的一样，与2D比起来，好了太多。他玩《NBA》、《极品》、《机战》等，本来可以玩《FF》的，但不会玩，又是日文版，看不懂。他也装了《拳皇》、《街霸》等街机游戏，我那时才知道，街机游戏也能放在PC、TV上用手柄玩，太牛了！



13岁到城里上中学（2004年），渐渐知道了GB、PS2、XBOX。游戏界的基本框架在头脑中开始形成。接着，有一段时间沉迷网游，直到玩得想吐，从那以后就没网瘾了，上网也不玩游戏了。

而开始把游戏当作兴趣爱好及终身奋斗目标是在半年前，因为《电软》。它让我知道了游戏也有很多粉丝，有很多人与游戏一起生活，我想加入他们。我想成为游戏设计师，想设计出《战神》那样的神作，想收集我见过、没见过的机种和游戏……

到此，游戏经历讲完，以后如何，谁知道呢？我会继续努力。——安徽 胡巍

（●微软、索尼组成了“微索组合”，听起来像“猥琐组合”●说到底，游戏公司还是要赚钱的，他们才不管什么游戏发展方向呢！能赚钱的方向就是他们工作的方向，从而决定了游戏的发展方向。●我连“全机种制霸”的意思都不知道……●突然发现自己的大部分笑料都发生在游戏店里，在那里从一个傻傻的小P孩到一个还算会玩的半成品男（虽已成年，但还未踏足社会）。最欣慰的是，自己的游戏情节和梦想得到了妈妈的理解和支持）

风 胡读者的来信也不是第一次刊登了，这次他联系发来两封来信，实在让本胖找不出不登的理由。其实每个游戏玩家都是有梦想的人，也乐于给自己营造一个充满想象的空间。缺乏想象力的人可以说是很难理解游戏，很难融入游戏的，从玩家的角度来说，这世界上只有两种人，一种是游戏迷，另一种是其他人。当然，我们也可以把这两种划分为充满想象力的人，以及缺乏想象力的人。就像很多人把到我们这个小小杂志社来做编辑作为人生目标一样，所有爱游戏的人都有着一份与游戏相关的梦，无论实现起来容易还是困难，总是要敢想的。

北京张旭来信说：第一次，本人撕了书。其实，我一直想给你们写回函，但……我实在不忍心摧残它啊！今日，我在写物理卷子时顿悟！K！该回函时就回函！（编者：你顿悟的不够啊，不光是写回函，还得没事就来信报告一下近况才好）

TNT.A 海漂十年后依旧是电软饭

——北京谭晶晶读者来信说：第一次买电软的时候应该是刚刚上高一，那都是13年前的事儿了。那时候的一大乐趣就是和几个同学吃完午饭到北新桥的一家书店看漫画和买电软，我应该算是比较幸福的了。因为同学有一台PS，而我则有一台土星，真可谓是互补了。那时杂志里的新游戏介绍、游戏评分、攻略等等对我们来说太有用了，可以说高中三年电软的杂志每期必买，不过有几次因为上课看被老师给没收了……

高中毕业后我留学去了日本，后来去了英国。这一出国就在外漂了十年。在日本的时候我有了PS2，那个时候出的大作几乎都玩了。在日本可以说对任何一位喜爱电玩的人来说算是天堂了，记得那个时候为了玩FF10买了攻略本，大概有300多页，真是服了那帮写攻略的人。而后到了英国感觉XBOX的势力要比PS大，因为我是PS的粉丝，所以感觉有些不爽，而且PS3刚刚发售，价格实在是让人望而却步，外加学习负担大，我也就抽空玩玩PSP了。

海漂十年后，回到了北京。又去了北新桥的那家书店，老板还是那位老板，还是卖着动漫和电玩的书，最神奇的是老板居然还认出了我，开玩笑的跟我说：“有阵子没来了吧？”我也笑笑说：“是啊，出去转了一大圈儿啊！”和老板寒暄了几句后，买下了本期的电软，继续做起了电软FAN。（●女孩问男孩：“你猜猜我喜欢你吗？”男孩说：“喜欢！”女孩说：“你再猜猜……”●在游戏中遇到的糗事：半夜一个人玩生化2，在很多手从墙壁里伸出来的地方被吓到，直接把桌子踢翻了，家里人还以为进了贼……）

好多人出去一圈，发现原来还是这里最好。虽然这十几年游戏业有很多的改变，但我们对游戏的热爱，以及对杂志的情感是从未发生变化的，这样的一个时间跨度，也只有爱游戏的人才能够坚持下来。希望今后还能收到谭读者更多的来信，给我们讲讲你的有趣经历。

TNT.B 天才小白的期待与梦想

——东莞何振铭读者来信说：本人最期待的游戏是《刺客信条2》，期待那像影子一样的刺客去追逐自己的猎物，一闪而过，轻盈的身法，平凡到像艺术的攻击，永远是致命的，却那么完美！实在太帅了！风林你最爱和最期待的是什么？超薄PS3的话题不想讲太多，两句——不看好，太雷人！

《刺客信条2》不错，不过本胖不会过分期待。本人目前比较关注PS3版《忍龙2》、PSP《GT赛车》、《NBA2K10》、《船长2》、《龙纪传说》、《GTA4资料片2》、《铁拳6》、《现代战争2》、《求生之路2》、《GT赛车5》以及《玛丽兄弟》。真多，就如我前两期说的，表面上我是软饭，心里是个索饭，骨子里却是任饭。看看期待名单，就是这么回事。超薄PS3很好，买了机器心里美。

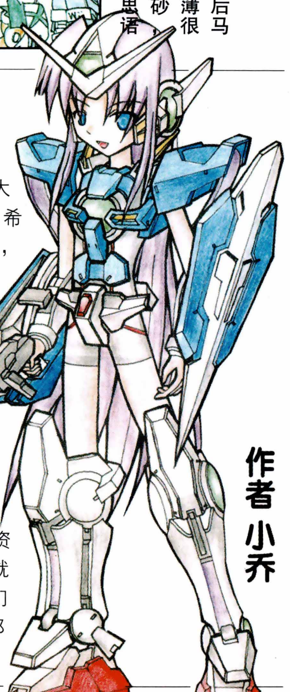


本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱 闯关族



闯家四格漫画

近况：每次买到电软掌机迷都翻翻有没有自己的东西，然后马上上供给我们数学班老师的说！对新PS3的评价是——很薄很轻盈，功能并没有减多少的说，索尼挺实在的，外壳改回磨砂加上体感、降价，咱敢说，索尼有望翻身的说！——王思语


作者 小乔

TNT.C 电影雷死人

——长春刘司博来信说：前两天没事干，又把以前的电击翻出来了，有一期是你和小沛训练大象玩WE7国际版，当时的你感觉酷酷的（现在的你感觉贱贱的，无贬义）。由此想到，现在的游戏改编真人电影根本没法看啊，像什么《死或生》、《龙如》等，电影版与原作相比变了好多，连原作的影子都找不到。《生化危机》三部曲如果不叫“生化”也许是不错的僵尸片，可加上……这世界观根本就对不上啊！《春丽传》听说也很雷人，就《寂静岭》感觉还不错，就目前我知道的在拍摄的游戏电影还有《寂静岭2》、《生化4》、《鬼武者》、《恶魔城》、《恶魔猎人》、《波斯王子》……我看这些80%以上都会是烂作……那些电影公司和导演拍这些东西干什么啊！

这游戏改编电影就跟电影改编游戏一样，容易做走就。尤其是游戏改编成电影，在游戏粉丝的期待中就已经失败了一半。首先电影投资上很难实现游戏原貌，投资太大没人愿意干；其次，游戏迷总是希望电影的剧情要跟游戏原作接近，但这样一来作为电影最核心的故事方面就已经被剧透得七七八八了，观影者多半是坐在那里数着其中哪组镜头和游戏很相似，那个人物COS的像不像游戏中的精气神……因为电影本身缺乏神秘感，所以很少有几部游戏电影能让人投入进去。而本来有可能带来惊喜的《光环》已经因为投资方撤资，暂时没有了下文，基本就当是“无此计划”了吧。其实我们对游戏电影不必过分期待，因为那本来就好看不了。

超薄PS3，你买还是不买？

超薄终于来了，我还得说，传闻都是真的！尤其是针对索尼的传闻。本胖对新PS3的使用感受是，很好很不错。运作声音很小，外观很理想，电源指示灯很漂亮，开关键很得手。当然，也有很多问题——磨砂材质并没有从本质上减少手指印对主机的影响、更换硬盘并升级3.0系统如果硬盘容量过大很麻烦（本胖是500G容量，以前购买的游戏需要重新下载，浩大工程）、缩减成本过于明显连PS标志都不能扭动让我十分不满、电源线用料十分糟糕……基本上超薄PS3并不像老PS3那样显得豪华、大气，相反在很多细节上都是去了SONY的特色，让我有些失望。但这并不影响新PS3的热卖，新机推出后各地都销量不错，SONY很开心，我们也在这里讨论讨论玩家心中到底是如何看待超薄PS3的。

●不优先买，我指的是和360相比。虽说价格便宜些，但好玩的东西少，在线服务也比不上LIVE，卖点并不多。（广西 梁华毅）

●看情况吧，心动了呢，因为有许多想要玩的游戏。（四川 王佳婧）

●买，SONY推出超薄机是一个时代的跨越，而且降价100美元，当然买！在2010年3月前。（江苏 顾毅成）



●不买！后续的资金要求较大，并且性能还不知怎样！还不兼容PS2！（北京 杜江）

●先按兵不动，之后再对比一下价格、性能、手感……对比之后再决定！（新疆 侯皓羲）

●不买，因为已经买了一台40GB的PS3，再说刚出肯定有不完美的地方，等其完美了我的PS3坏了，我就买一台。（天津 杨欣宇）

●不想买。我已有360，另外风林不是要送我一台吗？（天津 窦维泽）

●怎么也得等到破解才买，这是我的一贯作风。（天津 王一桐）

259期回函中奖读者：北京 张旭（奖品：原装MLB美国大联盟棒球帽）

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ……
性别 ……
年龄 ……
职业 ……
电话 ……
QQ ……
外号 ……
邮编 ……
联系地址 ……
E-mail ……

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你觉得电软有哪些不足之处

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、给闯家的留言请写在下面，地方不够请用信纸

※填写回函卡，就有机会得到“原装MLB美国大联盟棒球帽”。中奖名单请参考下期本栏目第四页。

7、东京展开始了，给你喜欢的厂商说点骨气的话吧！

8、你最希望从事的游戏相关职业是？为什么？

9、写点你的近况或生活中的趣事吧！

大话电玩

你会为了某款游戏而购买主机吗？

已经不玩的主机，你会卖掉？还是收藏起来？

你是否期待下轮次世代机种革命？

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

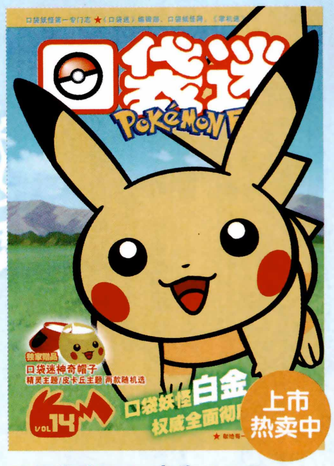
您想要在电击收藏中看到什么内容？

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■口袋迷(17) 定价19.8元

《心金银魂》大特报！本期赠送神兽护腕，口袋迷必备！更多精彩独家战术专题，动画报道，原创小说尽在本期《口袋迷17》！



■掌机迷2009年第9期 定价9.8元

本期给大家带来《巴哈姆特之血》的详细攻略，此外还有两篇很有意思的特别策划，希望大家能喜欢。



■SO COOL 2009年第(9)期 定价15元

最新潮流重讯火辣出炉，潮流圣经《搜酷》9月号隆重登场，最奇妙的鞋款搭配提案；阿信、黄雅莉等潮流明星的时尚隐私、80后的尖端生平、到户外体会潮流、小型饰品的搭配秘诀等等，绝对不可错过！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

2008年第1～24期	9.80元
2008年(6～7合刊)	15.00元
2009年第1～18期	6.99元

电子天下・掌机迷

2008年第1~5、7~18期	8.80元
2008年第19期	9.80元
2009年第1~9期	9.80元

动感新势力

72~76、79期(其它已售完)	9.80元
66、72、74~76、79期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1~10期	15元

口袋迷14、16、17	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

龙哥热线

你问我答 有问必答

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流

收拾屋子时无意中翻出古董级砖头GAMEBOY于是最近每晚都会怀旧玩上一个小时的龙哥

第260期

Q **龙哥，有急事相问！我的PSP是5.01的，可是前阵子出了好几个游戏，包括《装甲核心3携带版》、《天诛3》等，PSP上已经有阵子没出啥好游戏了，这次好不容易等到几个自己还算比较想玩的，谁知全都需要5.55的系统固件版本。可是我等了好一段时间，5.55却迟迟没有破解，最开始网上还有过传闻说破解了，后来才知道是假的。龙哥知不知道5.55什么时候破解啊？我真是等到心焦了！（上海 幻想）**

5.55的破解问题，近段时间一来成为了众多PSP玩家最为关注的问题，一是近期推出的一大批PSP新作竟然全都要求5.55的强制升级，二是破解小组迟迟不见动静。不过呢，与其说是破解小组拿5.55没办法，倒不如说是他们准备等待合适的时机“一劳久逸”。之所以这么说，是因为前不久Dark-Alex论坛的管理员之一，因为发布过自己修改版的HEN而小有名气的骇客m0skit0，就M33小组以及PSP骇客世界至今没有破解5.55的情况，回答了部分网友的问题，主要内容如下：“这个问题已经说过也争论过很多次了。我在这里要再次重复一下，是的，不破解5.55是目前任何一位有经验的骇客的最佳选择。因为我们不想让索尼在发布PSP go的时候占得先机。我敢肯定，目前的这些官方固件，早就已经破解了，但是骇客们会保持沉默，因此索尼不会有任何的警惕。这样的话，当PSP go发布的时候，大家很快就会得到一个惊喜：PSP go破解了！因为如果索尼发现之前的固件没有破解，就会使用与以往相类似的加密方式，到时破解将十分简单。一些没什么知识的疯子尝试着破解官方固件，然后给索尼机会去修改加密方式，发布新的固件，应用到PSP go之上，这会给破解带来很多的难度，将会成为十分糟糕的事。”简单来讲，就是5.55目前并非不能破解，而是因为PSP GO发售在即，黑客们为了防止索尼得知5.55被破后又花大精力在PSP GO的加密上，这样就会导致PSP GO的破解又会花上一大番精力。如果现在不发布破解，那么PSP GO的加密方式就不会比5.55复杂许多，到时候黑客们就能轻松将其一举拿下。不过话又说回来，玩盗版毕竟不是啥正途，就连m0skit0自己也都说了“想要玩那些需要5.55对应的游戏？最好的办法是：抛弃破解的念头，直接去买UMD吧。”

Q **有关于DQ9的问题想要请教龙哥，主要是关于联网方面的。首先就是好像这次的DQ9在联网时，如果选择多人合作的话只能利用局域网？因为与人合作或是去别人的世界里的时候不都是去王城宿屋找最右边那个天使么。想用Wi-fi功能的话是跟宿屋里面左数第三个MM对话吧，不过这个好像只能买东西用？因为我平常都是找朋友直接坐在一起用局域网来联机，也没用Wi-fi联机合作过，现在想起来好像没有这个选项，不知是不是这么回事？还有，关于DQ9的联机还有什么其他玩法么？（湖南长沙 胡飞）**

正是如此。这次DQ9的联机主要分为局域网和Wi-fi两大块，局域网下就是与人联机合作打魔王地图和宝物地图之类的；而Wi-fi的联机则基本就是去当天的网络商店里看有什么稀有道具、素材和装备买，以及开启联机任务。说实话，不能通过Wi-fi进行多人合作，龙哥个人也觉得不甚方便，不过考虑到DQ9的战斗系统从动作RPG变回了传统的回合制，厂商可能考虑到这种战斗系统下还是局域网的方便——毕竟Wi-fi的话，一旦进入战斗，某个你不认识的、不知道在世界哪个角落里窝着的队友突然放下机子去吃个饭、撇个条啥的话，其他人就得一直等到吐血了……其实，如果能够找到几个对DQ有爱的朋友一起联机DQ9的话还是挺不错的，大家坐在一起，通过局域网也更方便。说到DQ9的Wi-fi商店，这里有一个龙哥发现的小BUG与诸位共享一下：因为商店里的东西比较随机且都有数量限制，如果你的商店里有好东西且数量极为有限（比如只有一个）、而其他好几个朋友都想过来买的话，不妨由你建主机，其他朋友先过来一人买完东西后飞回自己的世界，你再不存档直接关机。这样当你再次开机时，商店里那件原本已经卖掉的东西就还在，而之前买了这个东东的朋友那也保存了下来，如此即可让其他人继续过来买了。这个小BUG主要适合用来复数购置Wi-fi商店里出现的稀有素材和装备，例如阿列娜和库鲁鲁两个联机隐藏人物的服装，如今也有可能在商店里买到了，还有之前的史莱姆套装、骷髅套装等等。

Q **这次写信过来，是想要问一下关于《最终幻想核心危机》里面制作花车的问题。其实这个游戏我早打穿了，也收集和完成了许多的隐藏要素什么的，不过前阵子才知道第七章给艾丽丝做花车的时候除了能做出普通的花车外，还能做出什么豪华花车和神罗花车！请龙哥一定要告诉我这两个花车的具体制作方法。多谢多谢！（江西南昌 EXCLOUD）**

关于花车的问题，虽然按照剧情可以做出一辆花车，不过非常之破烂，艾莉丝也不满意……豪华花车需要的材料和入手方法如下：第一个素材月刊职人，LOVELESS一进去往右拐跟一个神罗兵对话会触发任务“神罗**カンパニー**：治安维持部队(1-2)”，完成“兵士**の**最终兵器(1-2-6)”在内的6个任务全部完成再找他就会获得。第二个素材**ウォルナット**材，LOVELESS一进去的地方跟一个2级神罗兵对话会发生捉拿奸细的剧情，全部捉到后就会获得。具体为LOVELESS地图左上男性，对话3次剧情后，记忆点追加“**ウ-タイ**战争终结作战：**ウ-タイ**特殊部圆月轮：**ミッション** 侦查部队**を**倒**せ**(4-3-1)”。五番街的兵士，对话3次剧情后，在记忆点追加“先行部队**を**倒**せ**(4-3-2)”。神罗大厦中的入口层的某社员，对话3次剧情后，在记忆点追加“据点**の**敌**を**倒**せ**(4-3-3)”。八番街喷水广场某女性，对话3次剧情后，在记忆点追加“机动部队**を**倒**せ**(4-3-4)”。神罗大厦展示厅的某社员，对话3次剧情后，在记忆点追加“本据地**の**敌**を**倒**せ**(4-3-5)”。六番街公园中的男子，对话3次剧情后获得**ウォルナット**材|胡桃木，此外，在记忆点追加“暗杀部队**を**倒**せ**(4-3-6)”。第三个素材**プレミアムタイヤ**，游戏起始开通任务的地方有一个class3的新人士兵，和他对话会触发任务“**より**贵重**なものを**…：回收任务(7-1)”，全部完成再找他就会获得。第四个素材**ミスリル・ツール**，完成任务“**モンスタ**-调查计划：**ミッドガル・モンスタ**-(2-1)”。其中每个子任务都要找对应的人对话才可以触发，完成这几个任务后与神罗大厦展示厅的研究员对话后获得。至于神罗制的花车兵器需要的材料都是在神罗大厦训练室里进行下蹲的体能比赛，战胜对手后获得。其中神罗配膳台设计图需要战胜兵士，神罗制**セラミック**需要战胜队长，神罗制**キャタピラ**需要战胜**ソルジャ**-3rd，神罗制**はんだ**需要战胜**ソルジャ**-2nd。



←豪华花车和神罗的兵器花车都属于隐藏的剧情和任务。

Q **前两期看热线上有说到DQ9里面隐藏人物的问题，好像说隐藏人物的各个装备的取得条件都不一样，里面别的还好说，可我看还有个什么“宿屋LV6”和“宿屋MAX”，这个具体该怎么完成呢？（浙江温岭 任刚）**

恩，所谓的“宿屋LV6”这个条件是指需要来访的玩家数量达到一定程度之后自动升级，最开始的LV1需要有7个玩家来访，之后随着玩家来访数量的增加宿屋级别也会逐渐增加，最高级的LV6需要有30个玩家来访。而所谓的“来访”，并不是指其他玩家与你联机游戏，而是指在宿屋与莉卡（中间的小女孩）对话后选择睡觉下面的那一项，选择完这一项后会问你是否携带宝物地图，携带的话

就可以与其他玩家交换。之后联机的双方或是多方需要将NDS的上屏合上（注意不是关机），一段时间（大约一两分钟）之后再打开上屏，然后去宿屋左侧的房间里就会看到其他玩家，与其对话就能得到他们身上的地图。通过这种手段过来的玩家就是“来访者”，每个玩家虽然可以再送回去，但是无法通过让同一名玩家的来访增加来访数量，也就是说，要达到“宿屋LV6”，你就必须和30个以上的玩家进行过上述通信才行。这个条件，在日本或许还有希望达成，在咱们国家、又只能局域网来实现，就非常困难了……实在不行的话只能考虑金手指了。至于“宿屋MAX”，则需要完成联机追加任务“No.156 宿王**グランプリ迫る!**”和“No.157 宿王**を目指して**”，不过这两项任务目前尚未开启。

Q **龙哥好，以前就听说N64上的《赛尔达传说 时之笛》是款神作，老早就想玩了，可惜小弟那时候还是囊中羞涩，也买不起N64，后来刚毕业攒了点银子也都用来玩PS2游戏了，N64的机子和卡也不好买。再后来就是在电脑上用N64的模拟器试玩了一阵，可是N64模拟器刚出来时还不大好使，所以就等了一阵。没想到一等就是快两年，直到前不久听说有人汉化了这个游戏，才又想起来要好好玩一玩了，没想到一玩就欲罢不能，果然是神作啊！这次写信来主要是想向龙哥请教一下那把最强的剑该怎么拿？似乎比较麻烦的样子。（湖北荆州 假面）**

《赛尔达传说 时之笛》被誉为任天堂美学的代表产物，其完成度之高令同业者惊叹不已。日本游戏杂志《FAMI通》给予了《时之笛》史上最初的40分满分评价，浜村通信等人总结性的评语代表了大多数玩家的心声：“满分并不意味着这个游戏是完美无缺的，给予如此的评价无非是向制作人员对游戏本质的不懈追求表示我们最高敬意！”在欧美地区，IGN和GAMESPOT也争相赋予了《时之笛》满分评价，那些苛刻的评论员异口同声地不吝溢美之辞，这样的殊荣堪称空前绝后。在编辑部内，也没人对其经典程度哪怕有过丝毫的怀疑，绝对是众口称誉。本作中最强剑的入手方法是通过完成一系列相关的任务后最终才能获得：1、在Kakariko村和里鸡栏边的女子对话，得到鸡蛋。孵出小鸡。用鸡叫醒井边一民居家大睡的玛洛父亲。去找给鸡的女子把鸡给她看，得到蓝鸡。2、迷路森林Lost Woods森林一进去蓝鸡就会不停的鸣叫，向左找到独坐的阴郁怪人，给他看蓝鸡，得到蘑菇。3、回Kakariko村，必须在3分钟内把蘑菇交给卖神奇药水的婆婆，可以从药店柜台旁边的通道里进入，之后得到一贴药。4、去迷路森林，来到之前忧郁男在的地方，把药交给小女孩得到锯子。5、盗贼山谷（Gerudo Valley）中把锯子交给帐篷前的男人，得到断剑。6、去死亡之山顶 把断剑交给眼疼的大哥朗，得到处方，帮他找药。7、哉拿之里Zora's Domain找到哉拿王，给他处方，得到青蛙。8、Hylia湖，必须3分钟内到达，找研究所的博士，给他青蛙，得要眼药水。9、回到死亡之山顶，同样有4分钟时限。把眼药水交给大哥朗，得到铸剑凭证。时光流逝2，3日再找大哥朗，出示凭证就可以得到大剑了。拿最强剑的难点在于那几个限时任务，注意计时的地方吹奏传送的歌，到达后时间会只剩下一秒；计时内不能到达目的地会返回给东西人的面前，可以重新来过；有些任务需要赶路，因此有马的话可以轻松许多。建议多找找捷径，还有就是多用“滚”，滚比跑还要快。



→N64上的《赛尔达传说 时之笛》是毋庸置疑的经典神作。可以收集的要素也非常丰富，包括黄金蜘蛛、心之碎片以及面具等等，非常值得去好好温习。

Q **想请教个关于生化5的问题，之前几代里面铁定都有隐藏服装的，不知道这一代里面有几套呢？我通关了两遍，可是只打出了第一套，记得以前CAPCOM公布过女主角希瓦的性感油彩服装，不知道这一套怎么开启？希望龙哥能帮忙解惑。（内蒙古赤峰 陈林）**

生化5里面的隐藏服装一共有两套，其中第一套的开启条件非常简单，只要任意难度通关一次即可，你目前得到的那一套就是这个。第二套就比较麻烦了，需要在游戏中收集到一共30个BSAA的蓝色徽章，这些蓝色徽章大多分布在一些比较隐秘的地方，需要仔细寻找，以前本刊的研究中应该有专门的图文攻略介绍过其具体位置，有的离得比较远，所以最好用狙击找。需要注意，并不是全部收集齐30个蓝色徽章后就直接开启的第二套隐藏服装，而是需要去商店中花POINTS才能买到，POINTS就是每过一关后的等级评价，评价越高，得到的POINTS也越多。克里斯的第二套隐藏服装是他在S.T.A.R.S时穿过的那套警服，而希瓦的则是亚马逊女战士性感装。

Q **GTA果然是好游戏，玩起来真爽，我这两个星期基本上都在玩360上的GTA4了。没事就跟街上杀人放火（游戏里……），瞎玩一气还是挺过瘾的，不过里面的分支任务还真是多啊，有的分支任务需要进行追捕，我觉得这类任务不大好完成哎，要么是不小心把目标就跟丢了，要么就是被人给撞翻了，不知龙哥有什么经验可以介绍的么？（河南郑州 张雷）**

GTA4里的追捕任务，个人推荐优先选择耐撞的SUV型车辆，有悍马就最好了。即便是在SUV里，也应该选择撞车之后自己的车不会变向太多的那种，有的SUV撞完后很容易打转，一撞车即虽然坏不了但在短时间内会变得很难控制，悍马的好处就是如果车实在堵得不行的时候还能从其他车头上开过去……其次是车速的问题，一般情况下，只要你小心一点就不会把目标跟丢，虽然追捕任务需要的时间会长一些，基本上都是目标跑着跑着自己停下来了或者到达某个特定地点后自动触发剧情，一般很难把目标追上按死。有的追捕任务一开始是骑摩托车的，并不是说必须全程骑摩托，中途可以跟换车辆，只要你没有跟丢目标即可。虽然摩托车开起来很拉风的样子，速度和机动性都不错，但是实在是太脆弱，随便撞一下都能让你掉半管血……

Q **看了258期杂志上关于PS3超薄机偷跑的特别策划，想请问这事是真的吗？以前的PS3厚机感觉太笨重了，本来在杂志上看感觉还能接受，后来在店里面看到实机才感觉PS3体积好大啊。如果这个超薄机的事是真的话，还是有些动心的，不知价格如何，真的是299美元吗？龙哥认为我有必要买一台薄机吗？（江苏无锡 秦宇）**

呵呵，其实上期杂志上已经有关于PS3超薄机的详尽报道了（259期）。正如258期那篇特稿中所言，索尼在今年8月18日的科隆游戏展上公布了超薄PS3的具体情况，各项数值和之前预测的差不多，体积和重量都减少了将近三分之一。不过说实话，仅就外观而言，正方形的扁砖外形，个人感觉比较傻……以前PS3用镜面外壳嫌容易脏，现在改回PS2时代的磨砂外壳吧，又觉得比较粗糙……真是两难啊。这次感觉耗电量明显减少了，其余规格基本没有啥变化，内置120G的硬盘正常使用应该也足够了，只不过标准配置里送的还是AV线，索尼还真是抠门啊……原本触摸式按键改回了机械，看得出索尼这回真是想尽一切办法在缩减成本了。至于有没有必要买？如果你原本就想买一台PS3的话，直接买薄机就行了，现在超薄机已经发售了，目前的价格大约在2300左右，等过一阵子价格会再下降少许。其余周边的话，只要你家桌子够大，还是横着放就行了，竖着放虽然节省空间，但专用支架太贵，得一百多大洋，划不来……



←超薄机现在已经有卖的了，目前的价格大概为2300左右。

Q **我是这个暑假买的XBOX360，因为在热线中听龙哥说过现在的双65版三红机率已经很低了，虽说还有那个什么“一起死”吧，不过我也能忍受了。虽然因为夏天天气热每次不敢连着玩太久，还是玩得比较爽的，先是把战争机器、生化危机5和恶魔猎人4这些向往许久的动作游戏大作都打穿了，现在开始玩RPG。好像360上美式和日式RPG游戏都还挺多，不过我个人还是更喜欢日式的多一点，最近在玩《薄暮传说》，有个问题想要请教一下：就是这游戏里面只要难度在普通及以上好像就能在战斗后拿到GRADE值，请问龙哥影响GRADE值获得高低的因素、或者是增加减少GRADE值评价的具体因素都有哪些呢？（新疆乌鲁木齐 李波）**

恩，GRADE值是传说系列里面比较经典的一个设定了，薄暮里面具体影响战斗后GRADE获得多少的因素还是比较多的，下面给出一个专门的列表吧：

影响因素	增减值
将空中的敌人打落下地	+0.01～0.01×回数
将倒地的敌人击飞	+0.01～0.01×回数
将敌人击飞到浮空	+0.01～之后根据连击次数追加点数也不同，999连击为每下20
指FS出现的圈圈	+0.20～0.20×回数
FS完结敌人数	+1.00～1.00×回数
发动奥义	+1.00～1.00×回数
防御敌人的物理攻击	+0.01～0.01×回数
防御敌人的术攻击	+0.01～0.01×回数
2秒内获胜	+1.50
5秒内获胜	+1.25
10秒内获胜	+1.00
20秒内获胜	+0.50
无伤胜出	+0.50
战斗结束时HP最大	+0.25～1.00 0.25×人数
战斗结束时TP最大	+0.25～1.00 0.25×人数
手动进行战斗	+0.25～1.00 0.25×人数
击破BOSS	+10.00～一个角色+10.00
击破BOSS时的连击数	+0.01～ 0.01×HIT数
隐藏任务完成	+10.00
战斗中受到伤害	－0.01～0.01×HIT数
受到连击	－0.01～0.01×HIT数
受到耐性攻击	－0.01～0.01×HIT数
手动操作以外的同伴战斗不能	－0.25～0.25×回数
手动操作的角色战斗不能	－0.50～－0.50×回数
战斗结束时还是异常状态	－1.00
战斗中使用了回复道具	－0.10～0.10×回数

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障



PS2 9万系列		PSP3000	NDSI	PS3 Slim	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1250 北京报价	2400 北京报价	1850 济南报价	1450 北京报价	780 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1150 南京阿童木	1300 济南报价	2400 广州报价	1800 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1250 广州报价	2400 上海报价	1800 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1250 上海报价	2450 成都报价	1850 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1300 天津报价	2450 山东报价	1800 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年9月30日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

武汉夏源电玩

钻石信誉，五星级服务。

★如何让您玩的开心，用的放心，一直是我们这10多年来的执着追求。

★在本店购买PSP，NDSL及主机套装的朋友，均有机会获得价值50–100元的豪华大礼包一份，并同时参加我们满500送50抵价券的活动。（详情参见实体海报或电话027–82774106垂询。“电软”的朋友一定记得提醒我们送礼包哟！）

●邮购：027–82774106丁小姐，027–59200671夏女士，QQ：573375894

●店址：武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：980元 ★PSP3000：1150元 ★NDSL：800元 ★Wii：1280元 ★NDSI：1280元 ★PS2 9万系：780元 ★XB360（双65纳米）：1780元 ★120GB薄版PS3：2350元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025–83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营柜：纪先生 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7–2门面（二中路口）★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

购机问题回答

问：PS3 Slim除了外观和价格外，还有哪些特点？（应要求再次刊登）

答：第一：PS3 Slim可以进行硬盘升级。除了120GB标配之外，玩家只需要拆下面板上的两个螺丝，就可以自己动手对PS3 Slim的硬盘进行升级。第二：PS3 Slim不能兼容PS2游戏。第三：PS3 Slim不支持Linux。索尼已经把“安装其它操作系统”的选项从PS3 Slim的设置选项中移除。第四：PS3 Slim支持索尼Bravia Sync同步功能。把PS3 Slim与支持Bravia Sync同步功能的索尼彩电连接在一起，你可以使用电视遥控器来控制PS3 Slim的XMB设置界面，而且彩电关机的时候还会自动关闭PS3 Slim。第五：PS2 Slim最好配用底座。由于PS3 Slim机型轻薄，因此如果不安装底座，那么竖直摆放时的稳定不佳。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010–64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2350元

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元

Wii配件：平衡板、枪托、跳舞毯、方向盘、吉他、26合一、经典手柄、手柄充电器、双节棍等！

★PSP2000豪华版：电源+电池+16000MA外挂电池+说明书+贴膜+耳机+线控+包+挂绳+4G记忆棒+水晶壳/硅胶套（任选一个）+游戏+数据线+色差线：1800元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1700元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1350元（+50换8G棒）

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1800元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+S端子线+游戏：870元

★NDSL套机：触摸笔+原锂电+电源+说明书+DSTT烧录卡+2G内存+膜+游戏+数据线+水晶壳+包：870元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1400元

★2手PS2（77006）套机：电源+色差线+双记忆卡+双手柄+支架+风扇+游戏：650元（9成新以上）

★2手NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：680元（颜色齐全）

★PSP最经典游戏合集20张：130元 ★PSP最新游戏合集10张：80元 ★PSP全部中文游戏10张：80元 ★PSP超经典电影合集30张：180元（包含国内外大片）★PSP最新下载恐怖悬念合集10张：80元 ★PSP最新超清晰电影合集10张：80元 ★NDS最新下载游戏6张：60元 ★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元 ★PSP经典动画10张：80元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧：80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10张光盘：80元

★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010–63274599 手机：13691057756★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010–64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231（短信不复），或加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

2009-2010年度作品制作计划公布!

雷顿教授、二之国、闪电十一人等众多新作

新作发表会Level-5

2009年8月25日情报揭秘!

Level-5公司于2009年8月25日召开了新作发表会"LEVEL5 VISION 2009"。会上公布了两款新作，其中值得关注是与BROWNIE BROWN共同开发的另类RPG《FANTASY LIFE（幻想生活）》。除此之外，其它四款系列作品的最新情报也一并公开。整个发布会过程汇总，Level-5的社长日野晃博亲自登台进行解说，各个作品的最新影像也相继公布，同时还介绍了今后的宣传方针。



首先介绍的是全球出货量累计达558万套的《雷顿教授》系列。该系列作为三部曲发表，然后以2008年11月27日发售的《雷顿教授与最后的时光旅行》作为完结篇。但为了回应热切期盼的粉丝们，《雷顿教授》系列第二季，新的三部曲发表。作为三部曲第一弹的NDS《雷顿教授与魔神之笛》将于2009年11月26日发售，价格为5040日元。

《魔神之笛》的舞台为上系列第一作《雷顿教授与不可思议的小镇》的三年前，讲述的是雷顿教授与卢克少年相会的故事。最新影像中，可以看到三年前卢克少年胖乎乎的可爱样子，与以往作品中的形象差距很大，此外他还预言《世界即将终结》……卢克少年与女主角的小小罗曼史也将是本作的一大看点。雷顿教授的声优阵容依旧豪华，新系列担任雷顿教授助手的雷米声优为相武纱季，作为新系列宿敌登场的德斯科尔是渡部笃郎，《魔神之笛》的女主角尤拉为南泽奈央。另外主题曲演唱为安藤裕子，游戏中将出现以她为原型的角色。主题曲会于09年9月24日-27日的东京电玩展上公开。

游戏介绍结束后，日野社长又做了一段意味深长的解说，他说"该作品中还备有更进一步的内容"。《魔神之笛》完成本篇故事后，便可以玩到新模式《雷顿教授与伦敦生活》。这是游戏通关后的附加模式，不过日野称"这可是个了不得的模式，大家都叫它'能玩上100小时的附加模式'"，可见其容量之大是之前作品没有过的。之后雷顿教授电影化作品《雷顿教授与永远的歌姬》预告影像公布，其中出现了新三部曲内登场的角色，看来电影版与新三部曲有着某种联系。

除了《雷顿教授》系列，作为Level-5社金字招牌的《闪电十一人》系列作品也公布了详细情报。前作自2008年8月发售以来，国内出货量突破40万套，是一款漫画、动画也同样深受好评的人气作品。系列最新作为《闪电十一人2 威胁的侵略者 烈焰/暴雪》，原日本队球员中田英寿将会在游戏中登场。中田在游戏中的形象是一位叫做"**ヒデ・ナカタ**"的足球少年。据说"**ヒデ・ナカタ**"可以作为同伴加入，不过难度是非常非常高的。日野说"大家请务必要找到梦幻球员"**ヒデ・ナカタ**"，让他成为同伴啊"！"**ヒデ・ナカタ**"是传说中的英雄，为了足球修行前往日本各地旅行。玩家需要通过各地的目击情报找到他，让他成为同伴。角色的各种信息据说是由中田英寿本人亲自查验校对。

《闪电十一人2 威胁的侵略者 烈焰/暴雪》除此之外还有其他一些相关内容。前作游戏中的日本第一足球大会"Football Frontier"将作为游戏大会举办。此外还有与麦当劳的合作项目"在麦当劳玩DS"，将游戏带到店内可以免费下载到一些道具以及必杀技内容。《闪电十一人2》分为烈焰与暴雪两个版本同时发售，主题曲与片尾曲各不相同。发表会会场披露了《烈焰》的ED曲《流星**ボーイ**》，由偶像组合Berryz工房演唱。

Level-5的脑锻炼系列《ATAMANIA》的完全新作也在会上登场，作为系列第三弹的NDS软件《神秘房间》发表。舞台是侦探事务所的一角，两位侦探需要通过调查推理来解决各种棘手案件。遗憾的是，预定2009年发售的PSP游戏《纸箱战机》延期至2010年。不过，2010的动画化以及月刊**コロコロコミック**将会作为强力后援参入。此外万代的系列模型也将发售，模型会再现游戏中登场的迷你机器人，日野表示他们打算将这款游戏打造成人气作品，并在发布会现场展示了1/1的主角机体模。

之后，最受瞩目的作品《二之国》公布了最新情报。动画担当为STUDIO GHIBLI，音乐担当为知名作曲家久石让。游戏延期到2010年春季发售，不过日野社长称"因为游戏的制作规模过于庞大，目前开发正在顺利进行中"。游戏将会使用NDS最大容量的4Gb ROM，在提供高品质影像的同时，还能听到足以媲美CD音质的交响乐。动画监督百濑义行在视频讯息中提到"虽然游戏画面比剧场版动画要小，但正因为如此，我们才能将自己的情感倾注进去，让它闪耀宝石一样的光芒"。久石让也称"游戏内容丰富，是款完成度相当高的作品，能参与这款作品我十分满足。我觉得有机会还可以举办一次相关的音乐会"，看来久石让先生对自己的音乐非常有自信。《二之国》的出演声优阵容也是相当豪华。发布会场公开了游戏的ED曲"心**のかけら**"，久石让作曲，铃木麻实子作词（GHIBLI制作人铃木敏夫的女儿），演唱为麻衣（久石让的女儿）。

发布会末尾，最大的惊喜应该是新作RPG《幻想生活》的发表，2010年发售预定。企划为Level-5，开发由BROWNIE BROWN担当，音乐部分则由FF系列的知名作曲家植松伸夫大师担当，简直是梦幻般的组合。日野社长说："虽然RPG是日本大人气的游戏类型，不过近来创意却趋向枯竭，因此我们计划推出一款新类型、具有进化形态的RPG"。游戏目的为，在一个被称作"**ファンタジール**"的幻想世界中生存。从20种职业中选择一个展开自己的个性人生。选好职业后，玩家便要完成各自的任务，然后迎来属于自己的小结局。不过与以往RPG不同的是，游戏并不是靠不断战斗来提升等级，可以随心所欲地体验游戏人生。现场我们听到了植松伸夫作曲的片尾曲，据说每种职业都拥有各自的歌曲。即是说，游戏中将会出现20首ED曲，加上主题曲共有21曲。顺便一提，这款游戏利用到了《雷顿教授》系列的世界观，类似于《魔神之笛》附加模式的《雷顿教授与伦敦生活》。《幻想生活》同样可以创造自己的虚拟形象，在雷顿教授的世界中自由生活。

最后，日野社长针对手机网站"ROID"今后的发展以及09东京电玩展的展台内容作了一些介绍。从09东京电玩展上发放的赠品袋中，可以获得游戏的试玩版以及最新影像。日野说："今后我们会继续给游戏界带来令人振奋的惊喜，希望大家能继续关注Level-5以及Level-5的作品"。Level-5发表会每年都会给玩家带来惊喜，今年也同样没有例外，本次的宣传口号是"Make a Legend"，让我们继续期待Level-5的下一步行动吧！



穿梭在不同的两个世界中！新编幻想冒险物语！

本作最大的特征就是“穿梭”。主人公来自现实世界，当他进入“二之国”进行冒险的时候，他将遇到许多同样在现实世界中存在分身的角色。在游戏中寻找同伴，习得魔法，最终以打倒黑暗魔导士为目标，艰苦的旅程在等待着他。



←主人公和水滴精灵一起在神秘的世界中探索。



→本作延续了LEVEL 5出品的NDS游戏的童话风格。



借助魔法的力量 踏入未知奇妙旅程

↑在游戏中，玩家将遇到很多奇异的角色，在他们的帮助（或者捣乱）之下练习魔法，最终成为能够打倒黑暗魔导士的魔法师。

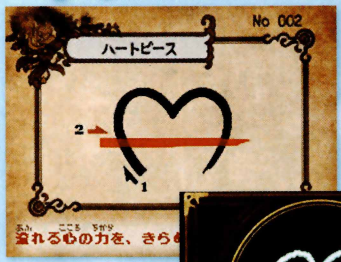
学习各种魔法，向黑暗魔导士发起挑战！

在双重世界之中有很多怪物哦！



游戏的主人公是一个看起来平凡得不能再平凡的少年——奥利佛，他生活在一个叫“荷特罗伊德”的小镇上。有一天，和奥利佛一起生活的母亲突然离开了人世，当他陷入悲伤的时候，一个自称“西兹克”的妖精突然出现在他的面前。西兹克告诉奥利佛，只要拥有“无比通透的心灵”的力量，就可以打倒支配二之国的黑暗魔导士，使去世的母亲复活。为了实现自己心中的愿望，奥利佛决定进入神秘的森林，在“二之国”中展开他一生中最难以忘怀的一次冒险，前方等待他的是什么呢？

施展触笔魔法 创造出奇迹



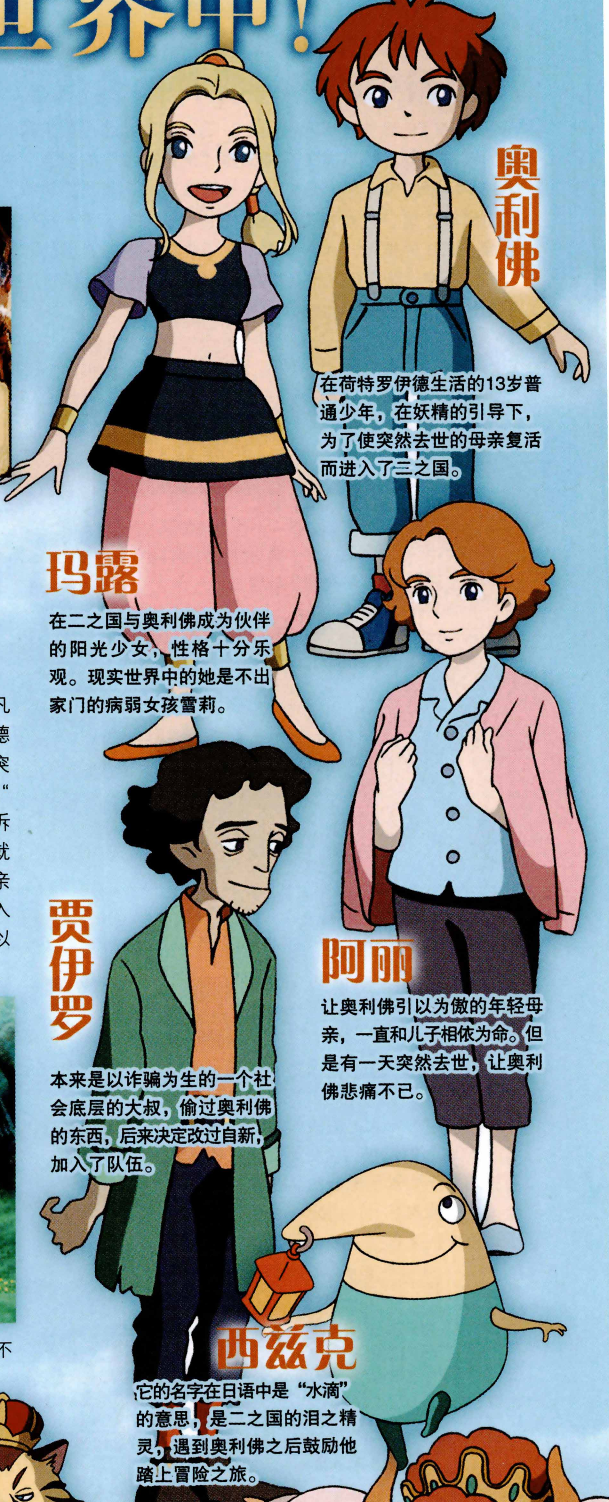


↑在游戏中要用触笔来画魔法阵，然后施展魔法。

→只要照着样子画出来就可以了。



↑在游戏中可以遇到很多不同形态的敌人，根据其不同的属性，使用不同的手段就可以进行应对。



奥利佛

在荷特罗伊德生活的13岁普通少年，在妖精的引导下，为了使突然去世的母亲复活而进入了二之国。

玛露

在二之国与奥利佛成为伙伴的阳光少女，性格十分乐观。现实世界中的她是不出家门的病弱女孩雪莉。

贾伊罗

本来是以诈骗为生的一个社会底层的大叔，偷过奥利佛的东西，后来决定改过自新，加入了队伍。

阿丽

让奥利佛引以为傲的年轻母亲，一直和儿子相依为命。但是有一天突然去世，让奥利佛悲痛不已。

西兹克

它的名字在日语中是“水滴”的意思，是二之国的泪之精灵，遇到奥利佛之后鼓励他踏上冒险之旅。



喵达尔十四世

格洛奈尔王国的国王，平时总是懒洋洋的样子。在现实世界中是居住在奥利佛家附近的叫弗兰克的猫。

卡乌拉

一直贪食不已，结果胖到走不动的肥婆，是巴巴纳西亚王国的女王。在现实中是牛奶店的老板娘雷拉。

二ノ国

THE ANOTHER WORLD

《二之国》是由Level 5与著名的吉卜力工作室共同制作的角色扮演游戏，音乐由久石让大师负责制作。虽然距离游戏发售还有半年的时间，但是这部超级大制作的重量级游戏已经吸引了众多玩家的目光。本作将在TGS2009提供游戏试玩体验。 □文/猴子

NINTENDO DS NDS	本刊译名：二之国		2010年春季预定	
	角色扮演	LEVEL5	价格未定	日版
	卡带	1人	容量未定	审查预定

©2009 Level 5 CO.,LTD.All Rights Reserved.

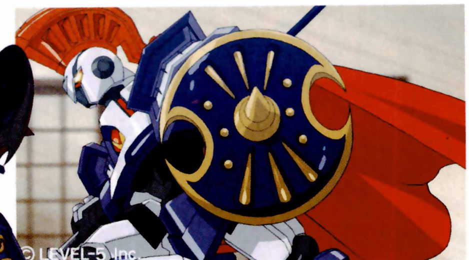
在模型的世界之中对战！

用纸箱中的各种零件组合成强大的战机！

Level 5的新作《纸箱战机》，是一款以组合模型机器人进行沙盘对战为主题的模拟游戏。故事发生在一个叫“米索拉镇”的地方，主人公是一群初中生（13-14岁的少年）。他们平时最喜欢玩的，就是组装模型机器人（LBX），互相对战。这个游戏和《口袋妖怪》、《甲虫王者》一样，以少年玩家为主要目标。和《闪电十一人》一样，本作也将在游戏推出的时候实现动画化，实行全方位宣传。喜欢模型玩具和热血少年风格动画的玩家们这次将有的期待了。关于本作的情报将在以后继续向大家披露。



阿雷克斯



购买零件组合最强的机体

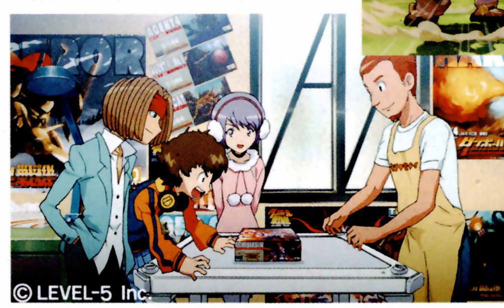


↑表面看来只是，模型玩具，实际上它们具有超强的战斗力。

←在状态菜单里有各种参数，显示LBX的各种状态和属性。



→战斗的场面也相当有气势，营造的气氛十分热血，这款游戏以中学生玩家为主要目标，会受到他们的喜欢的。



在沙盘世界和敌手一决胜负

←主角和朋友们一起研究LBX的改造，一起努力，打造最强的机器人战士。





用少年的智慧创造不灭的传说



山野磐

主人公是一个热爱模型的少年，对于参与LBX的战斗比赛充满了自信。

关于对战机器人LBX

LBX（Little Battler eXperience），直接翻译的话就是“微观战士体验”。这是在未来很流行的一种玩具机器人，具有战斗能力，通过更换零件还可以强化。中学生们把自己的机器人改装之后，再和同伴们互相对战，决出最强者。最终能够取得胜利的人，能够获得所有LBX玩家的承认和崇拜。

闪电十一勇士大战外星侵略者！

勇敢的热血足球少年全员集结披挂上阵！

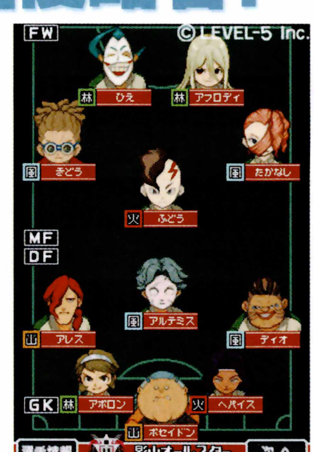
《闪电十一人》的续作《威胁的侵略者 火与冰》的情报再度更新！玩家依然需要扮演雷门中学足球队的队长圆堂守，在全国各地募集队员，组建一支更强大的队伍，以对抗来自宇宙的神秘足球军团！





→现在是集结所有队友们出发的时候了，拿出队长的领导能力吧！

在对手们到来之前组建起一支强大的球队





←在使用必杀技的时候依然会有魄力十足的特写镜头出现。



→最值得玩家们期待的就是各种新的必杀技，画面极其精彩。

各种必杀技能依然健在

←每一战的时候都会显示我方和敌方的阵容，玩家可以根据这些情报研究对策。



豪炎寺修也

从上代开始就是主角的黄金搭档，作为队中主力，表现十分突出。



吹雪士郎

平时是个看上去很迟钝的后卫，但是在关键时刻会转换人格。



圆堂守

雷门中学足球队的队长，新一代“闪电十一人”的领导者。

这次的对手来自外太空的神秘学校？

在上一次的比赛中，圆堂守集结了各地最强的球员，组成“闪电十一人”取得了全国大会的冠军。但是这次他们面对的，是来自宇宙的“外星学园”足球队。作为侵略者的先头队伍，这些外星人想要靠足球来征服地球吗？曾经缔造全国优胜荣誉的“闪电十一人”，在充满威胁的外星人侵略者面前，将如何应对呢？



↑圆堂守的热血之魂在游戏中将再次爆发！大家一起燃烧自己的血液吧！

©2009 LEVEL 5, All Rights Reserved.

强强联合打造奇妙梦幻人生！

《雷顿教授》与《MOTHER》开发者的携手！

由Level 5和《MOTHER3》开发小组Brownie Brown共同开发的模拟RPG游戏《梦幻人生》，是一部充满了幻想风格的作品（从名字就能看出来）。玩家在游戏中唯一要做的事情就是“生存”，在游戏开始的时候，选择自己的职业，然后开始属于自己的生活。生活的节奏是紧张还是舒缓完全取决于玩家自己，总体来说，本作玩起来应该很轻松，适合平时游戏时间不多的玩家在休闲的时候玩。





→游戏里的生活和现实的生活相似，玩家和伙伴们在不同的时候还有各种活动。

挑战模拟人生！



←整个世界充满了童话的色彩，这是LV5和BB的风格。

种类繁多的职业选择和怪物的分类



在本作的世界“范特西鲁”的上空，是被称作“玛兹”的月亮一样的星球。人们在范特西鲁的世界中悠然自得地生活着，但是有一个预言：当玛兹的影子落下的时候，世界将被彻底毁灭……作为这个世界的居民，各位玩家们将会做些什么呢？

雷顿教授新三部曲再临！

11月26日，吹响《魔神之笛》的旋律！

以“解谜幻想冒险”著称，在日本国内外出荷突破550万的《雷顿教授》系列，这次又迎来了最新作！作为新三部曲的首篇，《魔神之笛》将以前传的形式，回到《不可思议的小镇》之前3年的时代，描写雷顿教授与少年路克相遇的故事。

说起来，《雷顿教授》系列在出完了三部曲之后，在让步和海外地区都受到很多玩家的欢迎，所以“新三部曲”的开发被列入日程，是意料之中的事情。这次的故事是雷顿教授系列的前传，将为玩家们讲述更多以前不为人知的故事。

冒险再开新角色陆续登场

游戏的世界依旧和以前一样，雷顿和助手一起来到一个神秘的地方，之后一边解开谜题一边继续前进，最后揭露整个故事背后的秘密。这次的谜题将更具有挑战性，大家还是期待吧！



←这次的小镇依旧是英国风格，浓雾笼罩背后充满神秘色彩。



→雷顿教授与助手一起来到小针上，此刻的路克少年还没有登场。



↑迷你游戏“伦敦的一天”是特别提供给玩家们的番外篇。

雷顿教授的助手（?）雷米?阿尔塔瓦登场



安藤裕子

主题歌演唱者客串登场！

和以前的作品一样，《魔神之笛》的主题歌也已经决定了。演唱者是创作歌手安藤裕子，另外她本人也会在游戏中登场哦。

新的冒险故事从一封来信开始



←克拉克的来信使雷顿踏上了旅程。



→雷顿在克拉克的邀请下来到这里，并且打听到夜间巨人出现破坏镇子的消息。



←玩家依然会遇到形形色色的人物。

向过往行人提出询问收集各种情报

探寻传说中破坏雾之小镇的神秘巨人

雷顿从老友克拉克先生那里收到一封信，信中讲到一个叫“密斯特哈雷利”的地方，发现了小镇被破坏之后的残迹。每当暗夜降临的时候，一个神秘的巨人就会出现在镇子中，将这里的一切破坏掉。当雷顿在镇中徘徊的时候，他遇到了一个预言世界将会毁灭的少年。而这个孩子，就是雷顿后来的助手路克。为了调查巨人毁灭小镇的背后内幕，雷顿和路克一起揭开了许多难解之谜。隐藏在事实幕后的的真相究竟是什么呢？

©2009 Level 5 CO.,LTD.All Rights Reserved.

小队的编成与上场角色的挑选

本作的核心系统之一，也是由《机战》系列的小队系统演化而来。一个小队最多可以编入5台机体，想要使用的机体一定要编入小队，否则不能出击。每台机体都有自己的**コスト**值，出击机体的**コスト**值上限，合计不能超过15，在游戏中经常要考虑到，总共可以编成6个小队备用。按照遇到敌人的不同，选择合适的小队可以更有助于战斗的进行。



战斗部分详细解说与指令一览

对战开始时，系统会让玩家选择两架机体作为首发，可以在5架机体中任意选择，然后就会正式进入战斗部分。战斗是以回合制展开，每回合将会以最开始设置的“战斗方针”来展开战斗，整个战斗方针一共有5个种类，每个种类的方针都具有不同的相对性。这也是战斗中需要考虑的策略之一，玩家要根据自己和对手的行动规律来设置战斗方针，将会出现胜利、失败和打平等结果，如果方针胜利，将会在行动开始时获得10点必要的行动值“AP”，而打平的情况下就不会有其他变化。

10种基本战斗指令

和传统《机战》作品一样，本作也有10种机战犯们非常熟悉的战斗指令。

1、武器，选择各种武器进行攻击。可以看到每个武器上都标有AP的消耗量，越强的武器消耗的就越多。武器大多有些附加效果，如果使用时效果必定发动的话，武器的后面会多出一个红色的正方形图标。

2、精神，使用精神。要注意的是用精神也要消费AP，而且为了游戏的平衡，很多精神的效果都进行了改变。

3、回避，消费10点AP，进入回避态势，对方命中率减半。

4、防御，消费10点AP，进入防御态势，自身受到伤害减半。

5、援护，要求预备机体进行援护。这也分为援护攻击和援护防御。

6、交替，消费10点AP，换上预备机体。但上场回合无法做出其他行动。

7、修理，让拥有修理能力的机体进行修理，回复HP，这是打持久战必备能力。

8、补给，让拥有补给能力的机体进行EN补给。全队的EN是共用的，每个回合会回复一定的数值，所以使用EN一定要计划使用。

9、变形，让拥有变形能力的机体变形，能改变地形环境。

10、能力，查看机体能力，好采取相应的战术。

猜拳系统以及对战斗产生的影响



每台机体上都有一个猜拳标志，分别是各位熟悉的石头、剪刀、布，这个可以视为机体的类型，借用《真・三国无双5》来举例的话，就是武器的“标准、技、速”三种类型了。也就是说会出现三种类型不同的同型号机体，机体类型决定了机体的一些特性。首先是机体能力的不同：石头类型武器攻击力高，但HP、装甲低，剪刀类型武器攻击力低，HP、装甲高，布类型则居中。每种类型之间，机师会有两个精神不同。与相克类型的机体战斗时最终伤害+500。在熟练掌握了这些猜拳的规则之后，玩家就可以很方便地掌握每一场战斗，轻易地战胜强大的对手，再艰难的战斗也不会过不去。

全部精神指令的使用效果一览

精神	消费SP	效果	精神	消费SP	效果
热血	45	攻击力×2（不可与魂并用）	友情	60	完全回复HP
魂	60	攻击力×2.5（不可与热血并用）	绊	80	回复50%HP
斗志	30	攻击必定会心	给	60	EN残弹全回复
ひらめき	10	必定回避对方的攻击	狙击	30	射程1&MAP兵器外所有武器射程+2
不屈	20	受到伤害强制变成10	气合	40	气力+10
铁壁	30	受到伤害变成1/4	气迫	80	气力+30
かく乱	70	命中率减半	激励	60	气力+5
集中	15	回避命中率+30%	脱力	50	气力-10
必中	20	攻击必定命中	期待	80	回复50SP
感应	35	攻击必定命中	てかげん	10	不击坠敌人，留下10HP（技量值比对手高时才有效）
直感	25	必中+ひらめき	直击	30	无视敌方特殊护罩和体积差造成的伤害减少
加速	10	移动力+3，不移动的话效果保留	侦察	5	调查对方资料，对方该回合回避率-10%
觉醒	60	行动后可以再次行动	爱	90	加速+必中+ひらめき+热血+气合+幸运+努力
再动	90	行动后可以再次行动	幸运	40	获得金钱×2
突击	30	移动后能使用除MAP兵器外所有武器	祝福	60	获得金钱×2
根性	20	回复30%HP	努力	20	获得EXP×2
ド根性	40	完全回复HP	应援	40	获得EXP×2
信赖	30	回复2000HP			

行动的顺序和战斗时把握的时机

选好行动后，选择战斗开始就能够进行战斗了。行动的顺序是和敌我双方没有关系的，而是由指令实行速度快的一方先发动。在下画面上会有一条行动槽，能够一目了然地看到我军单位的行动顺序。根据预测对手攻击形式，选择好“必闪”等必须精神也是非常必要的。将敌人的首发机体单位击破后，下一个机体就会出击，如此往复，当所有敌方机体击破之后，才能获得胜利。



↑对战的时候采用你来我往的表现手法。



スパロボ学園

本作不同于以往的《机战》系列作品，而是采用创新的形式。以“学园冒险AVG”的游戏类型出现在玩家们的面前。当然，作为系列最令人关注的诸多机器人作品参战的惯例也继续得到了保留。同时本作还加入双人对战要素，玩家可以派出自己喜爱的机器人作品和其他玩家展开前所未有的“机战”对战游戏。这次虽然只是小品级的AVG游戏，不过总体水平还算不错。由于制作游戏经验欠缺，战斗节奏很拖沓，而且敌人比较无赖，经常需要些运气才能获胜。 □文/七曜

NINTENDO DS NDS	本刊译名：超级机战学园		2009年8月27日
	模拟对战	Bandai Namco	5040日元	日版
	卡带	1人	1024Mb	12岁以上

©2009 Bandai Namco Games, All Rights Reserved.

在机器人大战的校园里生活！和同学们一起，培养最强机体！

本作开始后首先是为玩家所要扮演的主角起名字，系统默认名字是“佐伯・辽驾”，本文将以这个名字来进行攻略，玩家们也可以随意起自己喜欢的名字。因为本作是AVG，游戏的进程非常直观。只要玩家按下X键打开地图，就可以通过标记的选择来移动到学园的各个部分。绿色的是现在主角所在位置，而红色位置表示下面即将发生剧情。

起完名字后，就正式进入学园了，刚到学园门口佐伯遇见了好友啸弥。她告诉佐伯，首先要去签名报到，于是两人一同前往了学园长室。见到学园长后，他向佐伯介绍到，站在他身旁的四条小夜小姐就是主角的班主任，相互认识了以后，四条小姐会问玩家三个问题，玩家通过进行不同的选择，在游戏初期所获得的机体也会不一样，一共有8种组合：

Q1 战いは回避より防御が优先だ?
选はい，将获得**スーパー**系机体；问题分支进入Q2-S。选いいえ，将获得**リアル**系机体；问题分支进入Q2-R。

Q2-S 单体ロボットより合体ロボットが好きだ?
选はい，问题分支进入Q3-S1。选いいえ，问题分支进入Q3-S2。

Q3-S1 兽系ロボットに魅力を感じる?
选はい，将获得**ダンクーガ**和**バンブリアングランド**。选いいえ，将获得**ボルテスV**和超龙

Q3-S2 味方より敌を应援してしまう?
选はい，将获得**ギル・ギア**和**シン・オブ・フライデイ**。选いいえ，将获得**グレートマジンガー**和G**ゼロガンナー**。

Q2-R どちらかというと、命令する立场より命令される立场にいたい?
选はい，问题分支进入Q3-R1。选いいえ，问题分支进入Q3-R2。

Q3-R1 结构、ノリの轻い性格だ?
选はい，将获得**钢铁ジーグ**、**マークアハト**、**アファームド・ザ・ハッター**。选いいえ，将获得**オーガン**、**ガンダムヘビーアームズ**改、**キルジャガー**。

Q3-R2 男性パイロットより女性パイロットが好き?
选はい，将获得**スターゲイザー**、**ヒメブレン**、**エステバリスカスタム**。选いいえ，将获得**エンペランザ**、**ファルケ**、**ウィンダムネオ**机。

当选择完机体后，学园长要求佐伯与班主任进行一场战斗，算是摸底测试。玩家准备好以后直接找四条小姐对话即可，可以视为一场教学战，无难度。这场战斗对手的机体是随机的，而且只有一架，不过多是弱机体，选择好武器和精神指令以后就可以开始战斗了，本作主要是熟悉系统。

战斗胜利后，学园长宣布测试结束，并告诉主角，学园里有设计的这个战斗系统是为了培养未来的机战指挥官，而且这并不仅仅是一种游戏，如果不认真进行战斗的话，会遭受到很大的精神打击。讲解完毕后，找四条小姐会带着二人来到班所在的教室。在教室门口首先遇见的是番长和同班另一个女同学**てすら**，这时四条小姐会再对佐伯进行一次测试战，本战比之前的难度有所上升。本战四条小姐也是派出两架随机的机体，玩家需要集中火力先击破一架，然后再合力击破另一架。

战斗胜利后终于能够进入教室上课了。放学后，啸弥带佐伯进行学园参观，按之前所说的，按下X键，然后选择想要前往的地点，就可以了，这时先按Y键调出菜单，选择第一项“小队编成”，可以将刚获得的机体编入战斗小队。此时地图上会显示出4个红点，玩家需要全部前往，这些地方会遇到很多同学，有京香、莱波、吹雪和葵。当第4个地点剧情结束后，剧情会强制来到购买部，并会在这里遇到强制战斗，对手是子分。对手又是两架随机的机体，玩家现在有四架机体，所以还是先集中火力轰沉一架就简单了。

胜利后，剧情会自动进行来到体育馆内，原来刚才的子分只是为番长送挑战书的。这次是番长亲自与主角交手，他所使用的机体是**グレートマジンガー**+**マジンガーZ**，这两台机体非常喜欢使用不屈和热血的精神，所以我方还是要用消耗AP少的武器进行速攻，而且防御方面多多使用不屈和**ひらめき**也是必须的，不过他只有两台机体，玩家一个小队有5台机体，胜利只是时间问题。

战斗失利的番长气急败坏的撞碎了一个石碑，从中竟然出现了一个亡灵，这是学园长和四条小姐赶到，告诉大家石碑中封印的是古时的妖怪“魅门”，它一旦被解放就会发生灾祸，无奈之下主角必须将妖怪再次封印。来到中庭遇见了**てすら**，**てすら**同意协助封印妖怪，不过要求晚上帮忙召唤UFO，但是佐伯晚上要砍电视节目，于是还是以战斗来解决问题。**てすら**的机体有3架，分别是**バイオヴォルケーノ**、**ブラック・ドミ**和**バイオプテラ**。本战的难点是**バイオヴォルケーノ**和**バイオプテラ**的特殊装甲效果，如果玩家的队伍里拥有同样是机兽系的机体，那么就好办了，利用“**リーオ**”武器能够对其产生特效。一定要先击破两台机兽才是上策。

剧情后两人根据**てすら**的提示来到了三年级教室前，这时京香来到此处，两边发生误会于是展开战斗。她的3台机体是：**ガイアガンダム**（**バルドフェルド**机）、**ブラウニー**和**コスモダイバー**。**ガイアガンダム**会不断通过变形的特殊能力来变换地形提升能力，建议集中火力先将其击破，然后**ブラウニー**的回避力很强，多用精神必中来



机体特殊能力一览

名称	效果
シールド装备	能够发动シールド防御技能
ビームシールド装备	能够发动シールド防御技能
アンチビームシールド装备	能够发动シールド防御技能
ビームコートS	受到ビーム武器攻击，伤害减轻900
ビームコートM	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1100
ビームコートL	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1300
アンチビームフィールド	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1300
ラミネート装甲	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1400
ヤタノカガミ	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1500
扩散マント	受到ビーム武器攻击，伤害减轻1500
フェイズシフト装甲	受到ビーム武器以外的攻击，伤害减轻1000
トランスフェイズ装甲	受到ビーム武器以外的攻击，伤害减轻1000
VPS装甲	受到ビーム武器以外的攻击，伤害减轻1300
ヘルアーマー	受到リーオ武器以外的攻击，伤害减轻900
クリムゾン・ヘルアーマー	受到リーオ武器以外的攻击，伤害减轻1200
ダークネス・ヘルアーマー	受到リーオ武器以外的攻击，伤害减轻1500
バリアS	全属性攻击伤害减轻800
バリアM	全属性攻击伤害减轻1000
バリアL	全属性攻击伤害减轻1200
エルドラブロック	全属性攻击伤害减轻900
チャクラシールド	全属性攻击伤害减轻1000
ジエネシックアーマー	全属性攻击伤害减轻1400
ジエネレイティングアーマー	全属性攻击伤害减轻1400

名称	效果
ディストーション・フィールドビーム	武器攻击伤害在1500以下无效化
グラビティ	武器攻击伤害在3500以下无效化；除此以外的攻击伤害减轻700
ノルンシステム	全属性攻击伤害在1500以下无效化
フレアシールド	全属性攻击伤害在1500以下无效化
エンジエルウォール	全属性攻击伤害在1500以下无效化
プロテクトウォール	全属性攻击伤害在1600以下无效化
プロテクトシェード	全属性攻击伤害在1800以下无效化
アルミューレ・リュミエール	全属性攻击伤害在1800以下无效化
ヴォワチュールリュミエール	全属性攻击伤害在1800以下无效化
电磁シールド	全属性攻击伤害在1800以下无效化
阳电子リフレクター	全属性攻击伤害在2000以下无效化
イージス装备	全属性攻击伤害在2000以下无效化
ガーディアンカーテン	全属性攻击伤害在2500以下无效化
フォトンマットバリア	全属性攻击伤害无效化，效果由气力数值来决定
ECS	一定几率完全回避攻击
ES爆雷	一定几率完全回避攻击
オープンゲット	一定几率完全回避攻击
ゴッドシャドー	一定几率完全回避攻击
ステルス装置	一定几率完全回避攻击
バイタルジャンプ	一定几率完全回避攻击
ハイパージャマー	一定几率完全回避攻击
ミラージュコロイド	一定几率完全回避攻击
分身	一定几率完全回避攻击
V-MAX（强化）	机体的运动性上升15；并拥有“分身”和“ビームコートM”能力
エモーショナルモード	机体性能上升，HP值50%以下、气力130以上发动

名称	效果
时限连结システム	全属性攻击伤害减轻1300，一定几率完全回避攻击
マジンパワー	给与敌人的最终伤害上升1000
ラムダ・ドライバ	给与敌人的最终伤害上升1000；全属性攻击伤害在1800以下无效化
铜铎パワー	命中率・回避率上升；给与敌人的最终伤害上升1000；受到的最终伤害减轻1000
ゼロシステム	机师能力上升
Oスキル：加速	机体的运动性・照准值上升，“分身”能力获得
Oスキル：重力	敌人的运动性・照准值下降
Oスキル：时间停止	“分身”、“命中率+30%”能力获得
Oスキル：冲击	给与敌人的最终伤害上升1000
Oスキル：恐怖具现化	克制敌人的气力上升
Oスキル：变形1	“分身”能力获得，“シールド防御”100%发动
Oスキル：变形2	“シールド防御”100%发动
Oスキル：オーバーフリーズ	除自机以外的命中・回避率、攻击・防御力低下
Oスキル：硬化	机体的装甲值上升1000
Oスキル：窃盗	攻击时，对手都会推迟AP10的行动
修理装置	我方机体回复2000HP并且回复全部异常状态
ハイパーデュートリオン	待机时HP回复量+300
同化	特定之敌攻击时，敌人的气力减少；自机的HP最大值回复5%
补给	小队的EN100%回复
Nジャマーキャンセラー	每回合EN回复率+10%
变形	机体形态变更
エヴォルト	机体形态变更

打，最后一台是修理机，不足为惧。

战斗胜利后，京香也表示自己愿意帮忙封印妖怪。当京香正准备破门而入时，吹雪却用枪来袭击众人，吹雪是为了阻止众人破坏公物。但在佐伯一行刚刚离开后，吹雪却准备破坏教室的门，幸亏主角没走远，返回以后两者发生战斗。她的4台机体是**オーガン**、**アストレイBFセカンドL・LL**、**ライデン**（gfk）512E1、**ライデン**（gfk）512E2。4台机体全部是精通射击武器，对付它们还是利用超级系机体，一上来先用热血+必中的精神击破先发机体，然后可以和他们耗精神，剩下的两台电脑战机并不强。胜利后，进入了教室，原来里面全部摆满了武器，并没有妖怪，吹雪为了证明武器的魅力，于是要和佐伯再战斗一次。这次她只有两架机体，但玩家编队时有**コスト**6的制限，这样一来玩家是派强力机体上场还是想利用数量来压制对手就需要考虑了。她的两台机体是**オーガン**和**ガンダムヘビーアームズ**改。本战的重点是我方两机利用配合打时间差，一个先用消费AP少的武器破坏掉对方的不屈和**ひらめき**，然后另一台用热血、必中加强力武器击破**オーガン**。再次获胜后，佐伯告知吹雪自己要进入这的目的是寻找妖怪，吹雪得知真相后，于是提议两人去问问会长，这时京香和四条小姐到来了。

佐伯与啸弥来到学生会长室，却在这里遇到了番长和菜波在争吵。原来菜波一直拿着一个男生的照片在学园里找寻线索。为了让佐伯尽快离开，不要妨碍她找人，于是提出要进行战斗。她的4台机体分别是：**ブレイドガンナー**、**フェイ・イエン** with VH、**ゴッドガンダム**、**セレブレイダー**。虽然她的机体数量多，但除了**ゴッドガンダム**外，其余机体的能力都很一般，**ゴッドガンダム**会作为增援登场，它登场后一定要全力击杀，不然等他发动了明镜止水后就会麻烦了。

战斗胜利后，佐伯得知菜波拿着的照片人物是自己的哥哥，而她是为了寻找哥哥跳级来到机战学园。为了帮助她，佐伯提出让番长也来帮忙，没想到却被一口回绝，于是只好再用战斗来解决。这次番长的机体编队增加为了4台，分别是：**グレートマジンガー**、**エルドラ**V、**ボスボロット**、**マジンガーZ**。**ボスボロット**还是那么弱，其余的机体依然是喜欢使用不屈和热血的精神，所以还是用老战术打时间差，集中火力先击破一台。

战斗胜利后，番长终于答应帮忙，菜波告诉两人自己在旧校舍看到过学生会长，剧情后前往旧校舍。来到大地图首先要前往里山，在旧校舍门口碰见了学生会长葵。但是葵表示自己的印象里没有菜波的哥哥，对妖怪的事也并不了解。不过她可以提供学生会的档案供两人查阅，而交换条件就是让佐伯与其共进午餐。葵离开以后，没想到啸弥显出了不快，她也要在佐伯面前证明自己的实力，于是发生战斗。本场战斗是限定在草原地形进行的，啸弥有4台机体，分别是：**ゴーダンナー**、**レインボージャーク**、**ゴーオクサー**、**ダリア・オブ・ウェンズデイ**。其中首发的**ゴーダンナー**和增援的**ゴーオクサー**拥有合体攻击，所以要集中火力先击破**ゴーダンナー**，剩下的机体都好对付。



战斗胜利后，啸弥出于自己的自尊心先行离开。同一时间，**てすら**在屋顶上开始了召唤UFO的仪式，只不过出现的不是UFO，而是一个诡异的亡灵。午间休息时，佐伯本想与啸弥一起去会长那里，但是她却被**てすら**叫走了。于是佐伯先去购买部，这里想进行插队也得战斗。这场战斗敌人都是随机出现机体，轻松获胜，之后前往屋顶。

在路上会长告诉辽驾，魅门会被“有想要满足愿望之人”召唤，之后就会带来灾祸。此时两人突然发现有什么地方不对劲，跑出门之后发现屋顶上停放着一架巨大的UFO。佐伯发现举止奇怪的啸弥正向UFO走去，想拉住她时却被突然出现的**てすら**阻止了，于是只好展开战斗。本场战斗限制了8回合，敌人的3机分别是：**タングラム**、**バンブリアングランド**、**ランスタッグブレイク**。**バンブリアングランド**的要率先解决，因为它110气力就能使用地图炮。**タングラム**是8回合胜利的关键，要破它的防御，推荐使用拥有地图武器的机体来轰炸。战斗胜利后，UFO消失了，啸弥和**てすら**也恢复了意识。众人听了事情的始末后认为是妖怪在作祟，众人决定好好调查这个事件。



放学后，会长翻查资料之时京香却来了，闲聊中得知她的愿望是“与真正的强者战斗”后，会长告诉她去传说喷泉前说出愿望就能够实现，但京香也被妖怪附体了。当葵与佐伯赶到京香班上的时候，她已经开始发威了。京香这次使用的4台机体分别是：**ジェイアーク**、强化型**レイズナー**、**ブラウニー**、**コスモダイバー**。**ジェイアーク**的能力十分强，既然无法速杀它，只要用脱力的精神降低它的气力。强化型**レイズナー**会强化，不过用热血、必中的速杀战术击破它并不难。

战斗胜利后京香却昏了过去，佐伯将她送到了保健室。没想到她醒来后却跑出去了，佐伯决定跟踪查明情况。另一方面，学园长把四条叫了过来，说是要给她介绍对象。佐伯跟着京香来到中庭，但这时却出现了一群敌人，他们说要带两人去见大首领，于是只好开战了。

虽然战斗胜利了，但还是被这群人带到了一密室。佐伯醒来后看见葵，看起来她也是被妖怪控制了。葵将京香也控制为自己的手下，迫不得已下佐伯只好再次与她战斗。这次她的4台机体分别是：**ジェイアーク**、**アルトロンガンダム**、**コスモダイバー**、**パワードレッド**。依然是**ジェイアーク**很头疼，而且**アルトロンガンダム**特别喜欢使用热血来攻击，要优先击破。在打败京香以后，葵说她的愿望是要征服世界。之后她又想把佐伯也控制成为自己的手下，但她失败了，最后开战。葵的4架机体分别是：**∞ジャスティス**、**ディアブロ・オブ・マンデイ**、**エターナル**、**ストライクフリーダム**。三台SEED机体的PS装甲还是非常头疼的，建议编队时也预备两架同为SEED的机体。无限正义和强袭自由都可以速杀掉，主要是永恒号不但HP值高，装甲厚，而且不停的使用铁壁，本战要求9回合内胜利，所以强烈推荐能多上拥有地图炮的机体。

战斗胜利后，葵也恢复了正常。众人一起分析遗留下的资料时，看到了“收集8处力量就可以将魅门封印”的字样，经过调查之后发现“力量”指的是学校里各个祠堂之处藏着的勾玉。为了防止受害者扩大，大家决定分头行动，收集剩下的勾玉。佐伯负责调查操场的银杏树，在树上的祠堂中找到勾玉之后，回操场上方的雕像处找到仍在调查的啸弥，得知集合地点是里山的树林。与啸弥对话后，在大地图上找到里山的树林即可。刚进入树林遇见了番长正怒气冲冲的走来，正要开战时，突然有学生前来报告，有个女生在学园里见到男生就要扒掉别人的上衣，赶紧去看看。

剧情自动来到教室里，这里已经被菜波弄得满屋狼藉，为了阻止她，不得不开战了。她的5架机体分别是：**ダンクーガ**、**マークゼクス**、**フェイ・イエン** with VH、**ゴッドガンダム**、**ブレイドガンナー**-TDM。**ダンクーガ**的精神太多，应该集中火力先击破，**マークゼクス**和**ゴッドガンダム**运动性很高，不过HP值不高，还是热血+必中的战术。

战斗胜利后菜波终于恢复了正常，但正在佐伯要告诉她真相时，却被番长阻止了，又只好开战。番长的机体编队依然是超级系。4架机体分别是：**真・ゲッター1**、超龙神、**マジンカイザーKS**、**グレートマジンガー**。一开始超龙神会用再动+自爆的战术，这招是不分敌我的全屏攻击，超龙神自爆的同时**真・ゲッター1**也会损失大半体力，所以我方一开始应该用不屈或铁壁，等超龙神自爆后就简单了。战斗胜利后菜波番长就是她要找的哥哥，他背上的印记是小时候保护菜波而留下的，兄妹俩终于重逢了。

回到小树林后，众人将收集到的8个勾玉集合起来，但却什么都没有发生。经过分析后，葵知道了勾玉有抑制妖怪力量的作用，将勾玉分给众人护身。为了继续寻找线索，一行人再次前往祠堂周边调查。与此同时，决定将武器转移至旧校舍的吹雪却碰到了实体化的妖怪。来到操场，啸弥担心大家拿走勾玉之后，会造成魅门封印的减弱。这时突然响起了吹雪向全校放送的广播，说要进行武器的讲座，而更诡异的是大家听到后全都乖乖的去了体育馆。

在体育馆里剧情后，魅门控制的吹雪指挥学生来抓佐伯两人，先得打倒他们。敌人一共3架机体，因为是大众脸，所以机体也是随机的，非常简单。之后就是和吹雪的战斗了。她的5架机体分别是：**オーガン**、**アストレイBFセカンドL・LL**、**ガンダムヘビーアームズ**改、**ライデン**（gfk）512E1、**ライデン**（gfk）512E2。对付这些HP、装甲都比较弱的机体，还是用热血+必中战术即可。

战斗胜利后，一行人在体育集合。这时四条小姐气急败坏的冲了进来，责问众人广播的事。但这时她也被魅门附体了。佐伯追她到校门处，为了解救她也就开始了战斗。她的5架机体分别是：天**のゼオライマー**、**ブラウニー**、**コアガンナー**、**コン・バトラー**V、**ドーベック**（**アデット机**）。其中最厉害自然是天**のゼオライマー**，一定要用脱力将其气力控制在130以下，而**コン・バトラー**V的精神也是很多，打它需要用消耗AP少的武器多耗几次。



战斗失利后四条小姐，精神恍惚的走出校门，差点发生了车祸，好在被番长救了。这时啸弥为了与佐伯和好，故意丢掉了勾玉，想引诱魅门附身后让大家封印自己。来到旧校舍前，佐伯表示自己从没有讨厌过啸弥，两人冰释前嫌，为了赶走附身的妖怪，于是展开战斗。啸弥的5架机体分别是：**ゴーダンナー**-TDM、**レインボージャークウインド**、**ダリア・オブ・ウェンズデイ**、大地魔龙、**セレブレイダー**。其中最主要的是大地魔龙，它的HP、装甲都很厚，而且会不停的使用不屈和铁壁，要做好打持久战的准备。

战斗胜利后，啸弥回复了正常，她却说自己并没有感到魅门的恶意。一行人经过重重机关和杂兵战来到了里山的顶上，这时学园长正在这里等候，他告诉众人自己的目的是控制学园的学生、消灭军方上层，从而推行真正的军事化教育，而且他想获得魅门的力量，佐伯只好代表众人将其打倒。学园长的机体是3大BOSS机：荒之皇、**キングダリウス**、**ギル・ギア**。这些机体的HP和装甲都很厚，而且拥有特殊防护能力，好在回避性都很差，所以要用热血、魂集中火力，逐一击破。战斗胜利后，魅门突然现身在众人面前。魅门的4架机体是以超级系为主的编队，分别是：**ガイキング・ザ・グレート**、**ボルテス**V、ARX-7 **アーバレスト**、**ダン・オブ・サーズデイ**。最后一仗也没有什么可保留的了，还是推荐拥有必中的超级系机体+拥有地图炮的机体全力轰杀，实在不行就以防守为主，将其精神耗光慢慢屈死。之后就是各位自行欣赏结局。

全部强化配件效果与功能一览

在游戏的时候，除了选用最优秀的机体之外，还要给这些机器配备有效果的部件。如果能得到好的零件，那么就可以对这些机体进行强化，在战场上起到事半功倍的作用，下面就是这些强化零件的具体功能和用途。

名称	效果
格斗ダメージ+（小）	格斗武器的攻击力+100
格斗ダメージ+（中）	格斗武器的攻击力+200
格斗ダメージ+（大）	格斗武器的攻击力+300
射击ダメージ+（小）	射击武器的攻击力+100
射击ダメージ+（中）	射击武器的攻击力+200
射击ダメージ+（大）	射击武器的攻击力+300
运动性+（小）	机体的运动性+10
运动性+（大）	机体的运动性+20
照准值+（小）	机体的照准值+10
照准值+（大）	机体的照准值+20
装甲值+（小）	机体的装甲+300
装甲值+（大）	机体的装甲+500
HP+（小）	机体的HP+500
HP+（大）	机体的HP+1000
SP上限+（小）	机师的精神上限值+5
SP上限+（大）	机师的精神上限值+10
ジャンケンダメージ+	猜拳标志克制对手时，攻击力+500
APカット（小）	输入消费AP3以下的指令，只消费AP1
APカット（大）	输入消费AP5以下的指令，只消费AP1
修理+	持有修理装置的机体，修理回复量+2000

名称	效果
待机HP回复+	待机HP回复量+300
ソーラーセイル	每回合EN回复率+5%
スロウ无效	减速状态无效化
感电无效	感电状态无效化
麻痹无效	麻痹状态无效化
ヒート无效	ヒート状态无效化
沉默无效	沉默状态无效化
ASH TO ASH	输入消费AP3以下的指令，只消费AP1；待机HP回复量+300；ヒート、沉默状态无效化
果て无き探究心	机体的照准值+10；机师的精神上限值+10；每回合EN回复率+5%
ファブラ・フォレース	猜拳标志克制对手时，攻击力+500；减速、感电、麻痹状态无效化
ヒロイン・トリオ	格斗、射击武器的攻击力+100；机体的运动性+10；机体的装甲值+300
最后の审判者	射击武器の攻击力+200；机体的运动性、照准值+10
荒ぶる星神	格斗武器的攻击力+200；机体的装甲值+300；机体的HP+500

机师特殊能力与战斗效果一览

机战系列的另外一个特点就是机器的作用占一方面，人的作用占另外一方面。有时候人的因素比机器显得重要很多。这些驾驶员机师的素质各不相同，但是他们拥有的能力总体是有一致之处的。根据这些机师的特征，为他们配备合适的战斗位置，在遇到敌人的时候可以更方便地打败对方。每个机师的状态栏里都有自己的属性，根据下表的介绍，就可以更方便地看出这些机师的能力，在战斗的时候可以让他们发挥出更好的作用。



↑看好每个机师的能力状态，可以让他们在战斗的时候发挥到最好。

名称	效果
IFS	气力上升、机师能力上升
コーディネーター	气力上升、机师能力上升
エクスンデッド	气力上升、机师能力上升
YII	气力上升、机师能力上升
C・コード	气力上升、命中率・回避率上升
抗体反应	气力上升、命中率・回避率・攻击力上升
超能力	气力の上升、命中率・回避率、致命一击率上升
勇者	气力の上升、命中率・回避率、装甲・致命一击率上升
炎	气力上升、命中率・回避率、装甲・致命一击率上升
明境止水	机师能力上升
野生化	给与敌人的最终伤害上升1000
オーバーフロウ	给与敌人的最终伤害上升1000；受到的最终伤害减轻1000
ゲームキング	机师技量上升30
ゲームクイーン	机师技量上升30
オーバーセンス	命中率・回避率・致命一击率，フォトンマットバリア的效果上升
SEED	给与敌人的最终伤害上升1000，命中率・回避率上升
底力	濒死时命中率・回避率、装甲・致命一击率上升
指挥	在我方机体的指挥范围内，命中率・回避率上升
读心	ジークフリード・システム持有，对战敌人时命中率・回避率上升
援护防御	在我方机体的援护范围内，能进行援护，地图兵器除外

完美续演东方玄幻痴情诀《诛仙2》

一场轮回一场梦，启开"幻蜃"问仙踪。

完美时空全新3D东方仙侠巨著——《诛仙2》正式公布后，吸引了无数玩家关注的目光。这是一部同时囊括了恢宏磅礴的世界构架、错综复杂的故事情节、撼天动地的正邪相争以及沁人肺腑的情感纠缠的玄幻仙侠网络游戏。

完美视觉盛宴

《诛仙2》中人、神两族拥有自己不同的活动范围，即主城。

每一幕场景的设定不仅仅是风格上的迥异，更贴合对应门派的特征，如合欢派幽居的世外桃源，青云门盘踞的修真之所，鬼王宗的蛮荒之地，鬼道控制的恐怖地府，以及奇幻神秘的天空之城。

这些温馨亲切的凡间小镇、梦幻唯美的神裔之所、神秘幽暗的地宫、神秘恢宏的天空之城等延伸了整个三维空间，构建了《诛仙2》全部剧情和任务发生和演绎的空间构架，完美展现了一幅玄幻大作的艺术手笔。

不仅如此，《诛仙2》还以独特的3D技术融合现实世界中的河流翻滚、黄沙飞舞等效果，用于游戏动态的画面里，最大限度地描绘了极致精美的玄幻氛围。

种族划分

1. 人族六大门派

贯穿剧情的人族六大门派分为正邪两支：剑术高深的青云门、以大般若为上乘心法的天音寺、法术见长的焚香谷为正派三大门派；高暴击快速度的合欢派、霸道强势的鬼王宗以及凌厉阴森的鬼道为邪派三大门派。

人族六大门派成熟华美的外型和眩目多样的技能，让每个角色都有所专长，能够在队伍的合作中发挥其它职业不可取代的作用，因而充满了独特的魅力。

2.神裔六大职业

神秘的神之后裔六大职业生活在如梦如幻的天空之城，他们是：彪悍骁勇的蚩尤后人九黎、俊美飘逸的天狐血族烈山、掌握神秘力量的伏羲本族太昊、手执镰刀与影子为伴的杀手怀光、蕴含兽魂随意变身的神裔东夷和以音律为武器的天华氏族。

神裔往往拥有其祖先传承下来的超于常人的能力，他们或拥有天生强悍的体魄或拥有掌控自然之力的能力，甚至可以幻化为神兽辅助队友的战斗，实力不可小觑。

成就系统

1.成就系统的内容

《诛仙2》开发了独特的成就系统，以记录记载玩家在游戏中经历过的几乎所有事件。等级、财富、声望、战斗、游历、物品、生产，一部完全为你而写的成就记录，将伴随一生，从而让每一个玩家拥有自己独特的成长过程，在游戏中作独一无二的自己。

2.成就的奖励

每项成就都有与之对应的奖励，一些特殊成就会获得道具奖励，高级成就将赋予玩家全服喊话的权力。

幻化系统

《诛仙2》中各大种族每个角色都可使用的一种变身能力，称为"幻化"。

只要消灭怪物并取得其幻灵石，玩家在游戏内的形象就能够发生改变。幻化后的形象与掉落幻灵石的怪物相关，并可获得此种怪物的属性和技能。此外两军对垒时，还可利用幻灵石化妆成敌军模样潜入敌后。

不难想象，以后行走在《诛仙2》中，不仅可以见到宠物、坐骑这些动物，甚至连玩家都能变成蝴蝶或者黑熊了。

空战系统

御剑飞仙曾是许多仙侠迷们最爱的场景：裙袂飘飘，云中来去，俯瞰地面忙忙碌碌的人潮，此刻御剑者仿佛凌驾人间浮华之上，跳出佛魔仙三界之外。

在《诛仙2》中，我们不仅可以御剑飞行，还可以在驾驭飞剑飞行的状态下进行空中大战。同在飞剑上的玩家，可以在空中进行PVP。相比地面局限拥挤的情形，在空中来一场天翻地覆的对决该有何等痛快！

自创剧情系统

你想担当这梦幻故事中的主人公吗？你想主宰正魔两道的命运吗？玄幻巨作《诛仙2》给你机会！

各服务器剧情将由玩家的行为来决定，剧情系统完全掌握在我们手中，对于那些原作未解之谜，或许就等着我们亲手去揭晓了。

纯正味道的东方仙侠玄幻大作《诛仙2》携着双阵营系统、宠物系统、动态装备、变身系统、游戏小秘书系统、成就系统、全面战场等诸多新鲜的玩法已款款向我们走来，体验神奇之旅，演绎动人传说，一切的主角，都将是你！

文/红岸・tp专家



ラブプラス
L O V E P L U S

NINTENDO DS NDS	本刊译名：爱相随			2009年9月3日
	恋爱	KONAMI	5800日元	日版
	卡带	1–2人	2048Mb	15岁以上

本作是一款KONAMI制作的恋爱育成游戏，玩家扮演一名转学的高中生（男），将会与同校的三位女生之一发生一段感情，并最终成为恋人。每位女主角出场的画面都是动感+语音，非常豪华，而且操作方便、指令简洁，最短只需150分钟左右就可以完成游戏。本作运用了RTC（与现实时间同步）系统，游戏背景、人物着装与现实同步。另外，二周目增加了很多新要素，耐玩性大大提高。游戏中三位不同性格类型的少女，要用不同的攻略方法才能取胜，这是玩家需要注意的，希望本作也可以为大家积累经验，为生活中的实际交往提供一些帮助。当然，这部作品还设计了联机系统，玩家可以使用游戏中喜欢的女生进行在线交谈，最好不要使用同一角色，否则会出现自说自话的尴尬。

□文/蔬菜汁



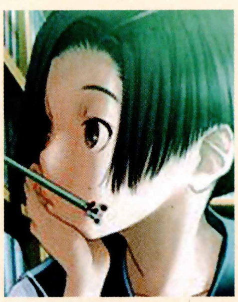
高领爱花（声优：早见纱织）

与主人公的你同年级，是网球部的主将，文武兼修的优等生，又是典型的大小姐类型，虽然颇受周围的关注，但是却总和人保持着一定的距离……三个女孩中难度最高。

学年：高中2年级 / 血型：A型
生日：10月5日 / 星座：天秤座
兴趣：做糕点和弹钢琴

性格分析：女王型兼傲娇型，为什么这么说呢哈？想要和高领接近的朋友们注意了，高领属于比较难接近的类型，即使是主动接近，她也会和你保持一定的距离，和她交往就只有增加见面的时间，慢慢来别无他法。

攻略要点：在三位女主角中属于最难的类型，因为性格高傲，总是与别人保持一定的距离，对运动和知识属性都有一定的要求，当你与她的好感度累积到一定程度时，越是与她接近她越是躲着你，但是越不理她，她却反而会主动给你发短信或邀请你之类的，女孩子就是这样，捉摸不定的怪物啊。



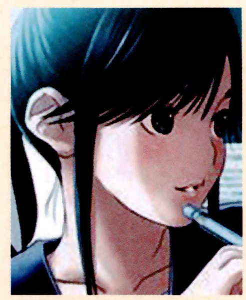
小早川凌子（声优：丹下樱）

主人公的学妹，同为图书委员，喜欢读书和音乐，常常一个人处理很多事情，不太愿意和别人交往，似乎有某种原因……当知道这幕后的秘密故事之后，想必你会有其他想法。

学年：高中1年级 / 血型：B型
生日：8月17日 / 星座：狮子座
兴趣：读书、音乐、游戏（格斗游戏）。

性格分析：“三无”少女，因为父亲再婚，家里来了新妈妈和她的孩子，所以让刚刚就读高中的凌子感到有些抑郁，所以尽量采取积极主动的攻势，开始的时候一定会被拒绝，但是只要时间长了，一定就会被接受。

攻略要点：与小早川交往，对知识和感性方面有比较高的要求，知识几乎是满点才可以，所以如果决定与凌子交往的话，可以忽略运动和魅力方面的属性，直接用理科、文科、图书委员会等选项冲属性就可以了，当属性值达到要求后，可以在放学后邀请凌子一同回家。



柿柿崎宁宁（声优：皆口裕子）

主人公的学姐，在打工的地方也是前辈，也许是容貌和内心都比较成熟的原因，总让周围的人产生依赖感……就算是在现实中，这样的女孩子也会让人不知不觉产生好感。

学年：高中3年级 / 血型：O型
生日：4月20日 / 星座：白羊座
兴趣：家务、恐怖片

性格分析：御姐型，性格成熟稳重，所以即使不主动和她打招呼也没有关系，但是一定要注意表明自己的心迹，毕竟女孩子还是很在意的。

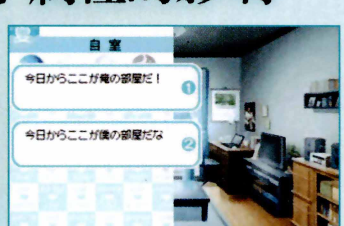
攻略要点：宁宁属于积极主动的类型，对魅力和运动方面有所要求，与其她两位女主角相比算是比较容易上手的角色，所以没有什么特别要注意的地方，经常去打工的地方和她见面，然后彼此熟悉了互发短信，关系再进一步的时候和她去约会，然后按理成章的……想要在最短时间内赢得美人归的朋友们不要错过哦。

关于非触摸屏部分显示的属性

非触摸屏处显示的4种属性：运动、知识、感性、魅力。可以从触摸屏显示的选项中选择安排一天（早晨、上午、中午、晚上）的内容，随着玩家一天行程的不同，属性值也会发生变化。选项图标中如果出现某女生的头像时，选择此选项后，一定可以和此女生见面并增加好感度。当计划内的一个选项付诸实施以后，由于各种原因，会得到不同程度的结果，分别是：很好（乱）、好（圆圈）、一般（三角）、差（叉子）。

触屏部分选项对于属性的影响

在触屏中可以选择一天的行程选项，会对主人公的4种属性产生影响，现将各选项对应人物属性的变化公布给大家，玩家决定好攻略的女孩以后，可以按照不同女孩对应的属性要求安排一天的行程，当选项上面有红勾图案的时候，那么则会发生预想之外的效果，对属性的变化影响也会大大增加。



选项	属性变化	选项	属性变化
理科	知识上升，运动下降	网球	运动上升，感性下降
文科	知识、感性上升	外出	知识上升，魅力下降（或运动上升，知识下降）
美术	感性、魅力上升，知识下降	仰卧起坐	运动
体育	运动上升，魅力下降	打扮	魅力上升，知识下降
预习	知识上升	兴趣	感性上升，魅力下降
音乐	感性、魅力上升，运动下降	图书委员会	知识、感性上升

关于游戏中的短信功能的介绍

当与女主角的好感度累积到红色左右，短信功能开启，可以在早上和晚上发送和接受，短信的上限是50条，可以删除。当收到女生发送的特殊短信时，会出现特殊的回复选项，只要点击回复——发送即可；如果只是平常的打招呼的话，则只能回复普通的简短信息（谢谢之类），而且只能早晚各发一条，不能多发。发给女方短信以后，一般只需要3——5秒的时间即可收到回复，超出这个时间的话，有可能就得不到回复了，所以还是赶紧洗洗睡吧。

随着入手的特殊画面的增加以及完美结局的出现，可以更改短信的铃音。

关于通关后二周目的部分介绍

触屏区增加了日历、情报、地图、物品以及电话选项，并且可以在初始画面选择真实时间模式和传统模式，行动则消耗行动点。注：不存档情况下关闭电源降低好感度。二周目的剧情建立在之前进行的剧情之上，主人公和女主角的关系已经确定为恋人关系，联络方式方面在短信的基础之上增加了电话功能，可以约定每天在何处见面，虽然名为电话，但实际上还是以文字的方式显示，并不能真以语音联络。约定每天见面的地点要消耗行动力，不光可以安排每天见面的地点，更可以约好周末约会的地点。每天与恋人见面后，除了对话以外，还可以用触笔抚摸女孩身体的6个部位（头发、额头、耳朵、胸、胳膊、手），来增加好感度。



↑游戏的操作系统十分简单，全程触笔操作，简洁方便，还可以跳过剧情。

©2009 KONAMI CO.,LTD.All Rights Reserved.

今天起两人一起生活 一起哭一起笑共同面对

游戏开始时，要选择主人公房间的风格：
1学生式样的简单房间（简洁干练的简单风格）
2比较成熟的房间（华丽唯美的风格）
3日本传统风格的房间（铺着榻榻米的和风流）

接下来的两个选项：
1这就是我的房间。（对应小早川剧情）
2这是我的房间喽。（对应宁宁剧情）

序曲

游戏中的主角（玩家扮演）搬到了一个新的城市，他不知道，将会与女孩子产生命运般的相遇，并且还会发生一些对两个人非常珍贵的美妙回忆，这个故事正在慢慢拉开序幕。

第一阶段 见面



我（主人公）和父母搬到了新城市，新城市的车站附近有个公园，感觉还不错，不过没有时间来欣赏，因为要先到附近的私立“十羽野高校”办理转学手续，这个学校历史悠久、校风自由。虽然可以直接就读高中2年级，但是转学考试却十分难……办完了入学手续，顺便在学校的图书馆转了转，忽然眼睛一撇，看见一个女孩坐在桌子旁边，不知不觉就被这个女孩吸引住了。因为看的太专注了，她居然走了过来，被突然袭击的我不禁叫了起来，当她开口严厉斥责我的时候我才知道，原来她是这里的图书委员，好像叫小早川……

开学以后，每天的课程都是由自己来安排（因为想和小早川见面，所以尽量多安排学习和图书馆的选项），随着时间的推移，自己的知识和感性也在慢慢积累，终于引起了小早川的注意，这时才知道，她的名字叫小早川凌子，是低我一年级的学妹，现在是图书馆的图书委员。知道了这些，接下来要做的当然就是申请加入学校图书馆的委员会了。

第二阶段 熟识

因为每天都要去图书馆进行执勤，所以和小早川见面的机会也自然而然的多了起来。每次见面都要和她打招呼（与小早川见面时会出现普通打招呼、叫名字、吓唬她和默默走过），不知道小早川到底喜欢什么样的方式，所以就先吓唬她一下好了，慢慢走到小早川的身后，憋足了劲，“咳！”，不出所料，她被结结实实地吓了一跳，“干什么？你这个傻瓜！”，我一下子不知所措，“咚”的一声，小早川一脚踢在我腿上，然后扬长而去，还好只是踢在我腿上而已啊，小早川，我不是故意的……怨念（吓唬人选项的结果）。第二次碰到小早川，如果不理她，她会不会主动来和我打招呼呢？（选择默默走过），结果平静如水、波澜不惊……女孩子果然是不会主动的。还是选择普通打招呼吧，“哼”，被从鼻孔中发出的声音蔑视了一下下以后，依然是扬长而去，不过我看似乎她还不是很讨厌我的样子，下次就还是这样打招呼好了。虽然坚持不懈的坚持死缠战术，不过依然是被从鼻孔发出的声音蔑视，次数多了，小早川自己可能也厌倦了，好像开始慢慢接受我了，于是直呼其名吧，“小早川……”，“哼，是XX君啊。”态度明显变了很多吧，看来一切进展的非常顺利。

（因为好感度出现，进入固定剧情）一天晚上，出门去外边的便利店，忽然看到了小早川（不是冤家不聚头啊），好像在和什么人吵架的样子，那还用说，当然要过去看一看啊，小早川看到我出现，立刻和那个人说，“这就是我男朋友，怎么样，他可是最喜欢和人单挑哦！”我再看“那个人”时，不由得一惊，好大一条汉子，身上全是肌肉不说，脸上还都是横肉嘞，更要命的是，“这家伙”竟然摩拳擦掌起来，“听说你很喜欢单挑啊？”我刚想逃走，忽然想到那个笨笨还在一旁，于是赶忙拉上她，飞腿跑开……

“其实你刚才自己逃走不就好了？”，“怎么可能？”，我心中暗想，你这不是废话……看来小早川和我的关系，迎来了一个新的起点。

第三阶段 交往

经过大块头事件以后，小早川对我的印象大大改观（好感度上升，增加了放学后邀请她一起回家的选项），不过前几次都遭到了拒绝，有一次，我抱着无比的慈爱之心再次向她邀请的时候，她莫名其妙的说道，“讨厌，才不要跟你一起走嘞！……不过如果你想跟着我，我也没办法……（耸肩状）”，我的眼睛闪烁着激动。和小早川漫步在回家路上的感觉就是好啊。因为只有两个人了，所以凌子的话也慢慢多了起来，原来她喜欢听那种，什么什么音乐，反正我是不懂，有时候，她忽然就会叹一口气，真是不明白女孩子啊。

坚持不懈的进行放学后作战也有一段时间了（好感度提升之后，一同回家的几率达到100%），一次，忽然觉得应该正式约会了，于是提出了周日约会的建议（好感度上升到第二阶段颜色时，触发约会提议的剧情），在一番扭扭捏捏之后，小早川居然答应了，不过，去哪里好呢？“动物园吧。”果然有够老土啊，不过，只要有小早川就好了。

周日，小早川换上了一身休闲装，动物园的约会作战进行顺利，不过这家伙居然只在猫科馆里呆了一天。

第二次约会，地点是，电影院，真是土的掉渣啊，在电影院的时候，小早川忽然说她家里来了新妈妈，而且新妈妈还带着孩子，我终于明白为什么她总是闷闷不乐了，放心吧凌子，我会守护你的。随着约会的顺利进行，每天见面、放学一起回家已经是每日的必修课，（注：如果可能的话尽量避免与另两位女生的见面，以提高完美结局的成功度。）



第四阶段 告白

（友好度显示栏上升为红色后，出现凌子早上主动邀请你一起上学的选项）小早川居然会邀请我一起上学，真是做梦也想不到。

清晨醒来，发现有人推门叫我，竟然是小早川，而且是一身家庭主妇的打扮，这究竟是……“老公……”天哪，我晕了，“莫非……莫非我们结婚了？”“难道你忘了？”小早川一脸的不高兴，紧接着就哭了起来，“别哭别哭，我在开玩笑啦。”“那要罚你说100遍我爱你。”100遍……100遍……我一着急醒了，原来这是个梦。



（怪梦后，很快进入最终剧情）上午来到学校，小早川约我到楼顶，说有话对我说，一番小鹿乱撞之后，不知道迎来自己的会是什么命运。小早川一反常态，开门见山的郑重对我说，“我喜欢你，我们可以正式交往吗？”天哪，这还是那个爱答不理的小早川吗？虽然不敢相信，但我还是含糊的说道“当、当然。”“那么，我要你说100遍我爱你……”

梦想实现了，不过未来究竟会是什么样，我真的不知道。（完）

玩后感：现实里的尼特族、御宅族们，见到心仪的女孩之后，或者会因为吃不着葡萄而说葡萄酸，或者干脆低着头做含羞状逃跑了事，待回家之后再YY一番、唏嘘感慨，这部游戏（LOVE PLUS）的精彩之处就在于，玩家大可以当做是一场现实世界的练习，因为游戏中的情景和对话十分逼真，与现实无二，笔者认为这是一部鼓励宅男们走出自己心灵深处的励志游戏。而制作方也下了很大的功夫，因为加入了大量的新要素，在游戏通关后的二周目，让人感觉游戏仿佛才刚刚正式开始的样子。





猥琐中年大叔的恋爱魔法书 使用无敌送礼攻势俘获MM芳心



我们“可爱的”汀格尔大叔之所以会展开这段冒险，就是看了电视广告的宣传才订购的魔法书，自然，“泡妞”才是他的最大目的——尽管在游戏大部分时间里，美女们每次都会被他的“尊容”给吓跑，不过到了第六章，遇到长翅膀的鸟人老爷爷后就可以正式开始MM攻略了。

之后只要遇到女性角色，就可以先使用爱情魔法书自动将其登录，登录之后就能送礼来博取好感度了。每种礼物都有不同的属性，每个礼物最少有一个属性，最多有三个属性。由于每个女性角色的喜好都各不相同，因此只有正确属性（或是类别）的礼物才能增加好感度，送礼后对方会根据礼物的情况有不同的反应，好感度可能上升、保持不变甚至是下降。同时，对某名MM已经送过的礼物会给出评价，圈表示喜欢，叉表示不喜欢，也可由此来推断出对方喜欢的礼物属性，这个是比较简单的排列组合，可以轻松推理出来。

一般而言，前期的MM们主要送一些好吃的食物或是可爱的饰品都比较好通杀，不过后期也会遇到一些口味独特的家伙，比如喜欢电子娱乐器具的老太太……个别MM可以送特殊礼物直接提升好感到1心。 □文/北斗

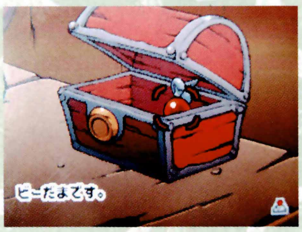
NINTENDO DS NDS	本刊译名：变色汀格尔的恋之气球旅行		2009年8月6日
冒险游戏	任天堂	4800日元	日版
卡带	1人	1Gb	全年龄

中年男当主角的恶搞版绿野仙踪 稻草人机器人狮子各显神通！

序章

片头动画之后，35岁的猥琐中年大叔汀格尔被传送到了快递送来的爱情魔法书中。先用触摸笔将汀格尔叫醒，在房间右侧的桌子上点击箱子上的黄色开关后可以拿到地图、日记本、红色珠子和一颗螺丝钉；左侧的桌子上可以拿到锤子、空瓶，里头的红箱子暂时打不开。用锤子砸右侧桌上的蘑菇储钱罐能得到100卢比，出门从大妈出拿到绿色超人（？）服装后游戏正式开始。

Page 1-1



先去右边场景对在修理机器的大叔用锤子，之后再对大妈使用，对话后可得到一把钥匙，去大叔那调查旁边的工具箱使用钥匙，结果被大叔抽了一大嘴巴，回房间里对着红箱子使用钥匙发现打不开，出来问大妈可得到另一把钥匙。

Page 1-2

去左边场景调查鸡窝中闪闪发光的东东会被鸡啄并拦住，调查上面的机器再转动机关（左上角第一项是调查，调查完后会出第二项），用食物引开鸡后得到鸡窝中的钥匙。回去用钥匙打开屋里的红箱子后得到一把起子，去右侧场景将起子给大叔看一眼。

Page 1-3

调查大叔旁边机器上的三处管道，分别用起子将漏气管道处松掉的螺丝拧紧，再去右侧机器上将其螺丝拧紧。此处是一个小游戏，分为三个阶段，每段需要拧的螺丝会变多，需要在限定时间内完成才行。完成后与大妈对话再调查机器上红色的开关就会被大炮发射上天。

Page 2-1

本章一开始汀格尔会掉进羊（？）圈里，右侧的场景中有个雕像，调查其背后发现有个开关，开启后雕像会往外倒水，用瓶子将水接满还能洗干净身子。准备离开这个场景时会掉下了一张纸，捡起后去羊圈附近会被光头模样的人抢走，对话后花30卢比买下本章的地图，以后所有章节的地图都需要在伪装成各种东东的光头处花钱购买。接着去最上面的花园中采花，这里一共有红、蓝、黄三种颜色的小花，每种颜色花的花瓣数目也各不相同，三种颜色的花各采一朵，事先计算一下，三朵花的花瓣数量要正好是15片。

Page 2-2

进入中间水壶状的屋内，与右边正在睡觉的紫衣胖妞交谈，之后把三种共15片花瓣的花和水交给左边那只黄色的蜜蜂泡茶，条件必须符合这个才算成功，否则就得重新摘花和装水。

Page 2-3

出来后去花园会看到左侧蹲着一只乌鸦，调查稻草人的衣服进行伪装后会被乌鸦用棒球砸中，下去捡起棒球砸乌鸦，结果乌鸦没砸中倒是砸出个马蜂窝来……虽然汀格尔被蛰成了猪头，还好乌鸦也因此被吓跑，救出稻草人与其交谈后一起去见紫衣胖妞，之后稻草人成为同伴。接着胖妞给的金牌掉进左边的洞里，使用稻草人的第一项技能即可捡回。

Page 3-1

往上走会看到有只小猴子掉进河里正在挣扎，使用稻草人的第2项即可将猴子救起来，以后去存档点出现，会给出当前游戏的小提示。继续往上走，在农场主的屋子门前会遇到一个美女，不过美女被汀格尔的“尊容”吓跑了……继续往左走进入第2小关。

Page 3-2

往下走会看到一球形飞船与大卡车相撞，调查飞船可以进入，但是已经无法正常运转。先往下走，点击那个大“玉米”后发现是伪装的光头，花30卢比买到本章地图。之后回飞船处往右走，发现两只乌鸦将一个机器人体内的电池给叼走了。回飞船处往上走一个场景，派玉米人钻进地洞里可以捡到一枚电池。去农场主屋子右侧场景调查玉米可以拿到一颗玉米，进入农场主的屋子，左边可以得到一个弹弓，对右边的火炉使用玉米可以得到烤玉米，将烤玉米给存档点处的地藏菩萨可以得到一个隐藏图像。在左边大叔上会看到有一只乌鸦拿着电池，用弹弓将乌鸦打跑后得到第2枚电池。回到机器人处将电池给其装好盖上盖子即可成功启动，回之前救猴子的桥那里会遇到机器人，再回到飞行船那进入下一小关。

Page 3-3

机器人刚走上飞船就停止了行动，估计是生锈了。此时需要先回农场主的屋子用弹弓将右上角的钥匙打下来，再去飞船下面的场景用钥匙打开锁着的箱子得到一节管子。将管子交给农场主后他会从油桶里

©2006 SQUAR ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

吸出油来，不过油瓶不小心掉到了地下的洞里。此时才发现稻草人不见了，往下走会发现原来稻草人是给乌鸦抓走了，用弹弓击中乌鸦3次后即可救下稻草人。回去用稻草人捡回油瓶，用油瓶让机器人恢复行动，谁知飞船刚起飞就爆炸了……

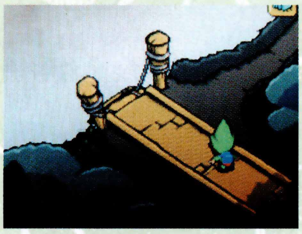
Page 4-1

跟机器人往左走会看见一个大钟，调查树洞可让稻草人进去拿卢比，有一个树洞上方会遇到扮成松鼠的光头，花50卢比买到地图。左边准备过桥时一王子样的人将桥上绳子砍断，往上走再向右绕一圈下来回到存档点附近与机器人对话后正式成为伙伴。

断桥往上的场景有棵大树，但是现在众人的力量无法将其推倒，往右走一个场景，这里有棵睡觉的大树可以用稻草人的第二项将其挠醒。右侧的水池中可以将瓶子装满，路上单独的草丛反复点会出现一株植物并得到不少卢比，但不能将其惹火了否则会倒扣50卢比。回大钟处发现已经被移开，向下走再向右拨开草丛会发现隐藏小径，这里有个废屋，其中调查瓶子可以得到木塞，调查红色棍子可以得到恐怖故事书，还有个锁着的箱子暂时无法打开，屋外还能捡到一张纸。回圆形草丛处往上走会发现被大钟挡了路，调查后发现里面躲着一只胆小的狮子。对其使用3次恐怖故事书就能将它吓跑。

Page 4-2

往左下走到达一个猎人小屋，用稻草人钻进左下的洞里再将屋门打开，进去后发现屋子里很黑。先去左下将窗帘拉开，调查桌子可以拿到一把钥匙。出门先回刚才那个废屋，用钥匙打开之前锁着的箱子后得到一盒火柴，回猎人小屋用火柴将上方墙边的蜡烛全部点燃。屋子最右侧的箱子里有一捆绳子，调查上方的狮子头再用弹弓打它会把在此装蒜的狮子吓跑。同时掉下一个紫色的瓶子，瓶子里的东西喝了会拉肚子，先别喝。



回废屋处会看到一个大屁股露在屋门口，让机器人用第一项狠狠踹它屁股两脚，再让汀格尔去踹，没想到，中计了……之后去小水池那，会看到有根管子伸出水面在出气，对管子使用木塞将其堵住把狮子逼出来。再跟踪地上的水迹一直来到圆形草丛中，然后要用弹弓打中3次，这里要注意代表狮子的那个草丛会反复移动，别看错了。最后去睡觉那棵树旁边发现地上多出一个草堆，先用油瓶浇油再用火柴点燃即可把上面的狮子熏下来。

Page 4-3

往左追狮子结果发现它惊慌失措之下竟然从断桥上掉了下去挂在悬崖边的树枝上，使用绳子再点击机器人让她帮忙即可救上狮子，之后狮子就会加入成为伙伴。在断桥上面的场景用狮子的第二项怪力将树推倒，之后稻草人和机器人先过去，狮子因为害怕不敢过去，需要再给它讲一次恐怖故事把它吓过去。

Page 5-1

在装扮成鸵鸟的光头那花50卢比买到本关地图，往上走来到车站调查沙发，墙上的画像后面可以找到一个徽章，用弹弓打上面的钟可以得到一颗电池。往右走来到哨塔边上用狮子将挡路的杂物全搬开，之后会出现一只地鼠，用狮子的第一项后地鼠会躲到地下，但是也无法通过了。这里调查右边的花丛可以得到一朵花。

回车站往上走会发现一个穿工作人员制服的MM在拍照，同样再次被猥琐大叔吓跑。打开水龙头可以给瓶子装水，对水盆使用花朵可以让水变色，使用瓶子可以得到粉红色的水。用狮子的怪力去开右边的门会被吓跑，在门下捡到一双手套，去哨塔处发现狮子躲在很远且过不去的地方。这里需要先爬上哨塔再用机器人的第一项把狮子拽回来，再对狮子使用手套抚摸终于安静下来。

再用狮子打开车站后的门，进去发现有一个火车头，右边铁轨上可以找到一顶帽子，左边箱子上可以找到一个应急灯，把电池装在里面即可使用，火车头里面右侧的包里还能找到一把钥匙。去车站左边用钥匙打开门，调查左边桌子里的抽屉可得到一个把手，将把手安装在火车头上发动火车。调查中间的开关，结果里面的零件全都跑出去了，得到一张表格，接下来需要将这些零件全找回来。

Page 5-2

火车头里左边用起子松掉螺丝打开盖板可发现一个零件。外面火车头上站着一个，需要装备上手套后才能去抓。出火车头会看见一个零件滚着个转盘走了，追到车站处用弹弓打在屋顶上的零件得到一个并得到转盘。把转盘装在火车头前面，再调查把前面的盖板打开，用稻草人钻进里面可找到一个，但是其会逃跑，之后在哨塔的右边可以见到（这个暂时得不到）。在车站房梁上可找到一个，要用弹弓打3次。去左边的废物堆，用弹弓打墙上的罐子会在一罐子里找到一个，这家伙会去哨塔处和另外一个零件赛跑，爬上哨塔拉下前面的灯它们就会开跑，此然后马上下来去左边调查铁轨尽头，等它们跑回来并回答正确谁赢了才会都回到火车头里。

废物堆左边的抽屉里有一个，不过要回答5个问题。问题比较随机，问车站名的答案是**さいはて**（问题关键词**ステ–ション**），问哨塔多少**タカ–サ**的答案是14（问题关键词**タカ–サ**），问关于**コ–ン**的答案是**コ–ンぼうや**，问桌子上食物名字的答案是**あさだ！くっとけ！**（问题关键词**キャッチコピ**，注意空格），只需要答对3个就能过关。

废物堆的电话话筒里躲着一个，需要对着MIC吹气才能让它出来。电话左边的洞里自己选第2项钻进去之后，在里面搬开石头可找到一个。水龙头左边的下水道里用稻草人可以钓上一个。在存档点旁的石头上有一个。存档点左边大树的松鼠洞里有一个，之后这家伙会和你躲猫猫，接着去调查火车头右边的铁轨使用应急灯发现一次，再去车站墙壁的画像后面找到一次，还会在哨塔顶上找到一次。

Page 5-3

再次去车站左边的废物堆抽屉里回答最后的问题，这次的题目是固定的，答案是751VL1096。之后去火车头那，把零件按照正确的位置摆放就能让火车头变身，但是还是无法发动，此时用狮子的第2项技能可以把火车头推到外面铁轨上去，之后再进去转动把手就能开启火车了。

Page 6-1

火车头半道没油逐渐慢了下来，调查左边黄色的零件一次，再扳动把手停车。下车后往右走会见到一摘果实的美女，拣起地上的果实给她又被吓跑了……前面花园里的人都被主角的猥琐长相吓得躲了起来。

调查有剪刀标记的商店上面的风车，光头就趴在一面扇叶上，花钱买到本关地图。左边的花店下面水池处可以给瓶子装水，从此绕个圈走到地图右下角，会遇到一个长着小翅膀的老兄，对话后得到一本爱情魔法书，他还会把拦路的铁桶搬开。

Page 6-2



接着长翅膀的老兄还会给主角一个泡妞必备的礼物盒，与店里的小女孩对话后选择左上角第3项送礼物给她，将好感度提到最高后她妈就会出现并且登录到书上。之后去地图正上方的水果店可以登录穿紫色衣服长得像蘑菇的MM，再往上走的萝卜地边上还可登录一个大妈，再往上走会遇到之前那个“鸟人”，在他这可以花钱买各种礼物。

接下来就是买礼物将登录的MM们好感度都提到1心，建议先提升大妈的好感度，之后就可以在她这玩拔萝卜的小游戏。狮子力气大，拔萝卜的速度最快，稻草人可以抓蚯蚓，这里最好花点时间赚上几千卢比，以后买礼物要花钱的地方还是很多的。接着再收买蘑菇女，之后就可以登录水果店老板娘了，再和蘑菇女对话即可进入下一小关。

Page 6-3

先在水果店花30卢比买下香蕉，从花店往右走来到一高台，用香蕉把树上的猴子引下来，再去花店帮老板娘遛狗，带着狗找猴子，一番PK后可以得到猴子的假牙。回花店把狗还给老板娘，再去地图右下角把假牙交给一副病怏怏模样的钓鱼者即可得到钓鱼竿。

Page 6-4

和假牙人交谈选第4项可得到张鱼卡，去大妈那让稻草人把红黄蓝三色的蚯蚓各抓上十多根，然后在这关的四个钓鱼点各样颜色蚯蚓各钓至少一次，钓上来的鱼卖给假牙人可以得到不少钱，每钓到新品种的鱼还会在鱼卡上盖章证明，如果掉到蓝色的鱼就可将其交给蘑菇女过关。

Page 7-1

先去右边的种子店那，水果店老板会把店门敲开，里面的MM就是之前被汀格尔吓跑的那位美女。被“介绍”认识种子店老板后马上登录送礼，成功达到1心后即可进入下一关。

Page 7-2

和种子店美女交谈选第一项得到一封信，之后左边会出现一金黄色头发的男子，拿着信去对花店右边的广播使用，之后问的问题回答**マサル**，再去右边梯子上去之前逗猴子的那里，在这里会见到一“绿芽”胖妞，登录后增加好感度，之后在她这里可以拿到一张票，把票去给种子店美女，再和旁边的猴子交谈可以把稻草人换成猴子。

带着猴子去下面村口那棵最高的树上选第一项可摘下果子（可换钱）并得到树顶的帽子。把帽子交给地图中间那个萝卜人，把稻草人换回来后去花店那和萝卜人交谈，再合作将左边树上的那只蝴蝶抓下

来——屏幕出现！的时候点一下。拿到蝴蝶后交给种子店美女，跟着她去卖礼物的鸟人那里会将右边的大门打开，过去后来到湖边，看下美女手中书上记载的种子资料后猴子会出现当船夫，上船。

Page 7-3



来到对岸的小岛上，进入遗迹后才发现里面竟然是个游戏室，和里面人交谈后要向他们挑战迷宫游戏，敲一下右边柜台上的铃子就可以玩8位FC机的迷宫游戏了。迷宫只有3层，是全3D的，需要在限定时间之内走出，屏幕右下角的迷你地图上会显示每层的出口在哪（褐色的小点，基本都是在迷宫右上角）。迷宫里捡到的金币出去后可以和左侧的人换卢比，一枚金币可以换40个卢比，这里也是赚钱的好地方。迷宫中遇到的敌人用猜拳来决胜负，赢了加时间，输了扣时间。注意我们的目的是在迷宫里找到种子（袋装的图样），种子是随机出现的，多花点时间找找吧，不行就多挑战几次。另外，花1000卢比买下十字键后就可以用NDS的十字键控制移动了，方便许多。

拿到种子后坐船回到村里发现已经是晚上了，有的草丛中会看到黄色的闪光，多点几下可以得到蘑菇。去花店边上会看到种子店美女正在和绿芽胖妞吵架，把种子分别对她们使用一次后黄发男出现并献花求爱，结果因为时机不当给大嘴巴抽飞了……

去剪刀店下面的钓鱼点找到种子美女后和她交谈，再回去找绿芽胖妞，在花店右边的高台上发现黄发男在这里种了很多花，摘一朵送给花店老板看时，一个穿绿衣服的胖妞拿着气球从天而降——她是第二关那个紫衣胖妞的二姐。登录送礼将其收买后再把刚才摘的那多花送给她即可得到红色的气球，有了这个气球就能回到以前的关卡完成特定情节，从而改变“未来”。

使用气球回到第2关的地图，进入中间的屋子和紫衣胖妞对话，登录送礼获得1心后把身上那朵花送给她就能得知气球的具体功能，同时开启本关的一张隐藏图。使用气球回到第7关地图，回来后发现还在湖边，因为已经拿到了种子所以直接回村的时候还是白天。去花店右侧把种子给美女看后就能避免吵架了，接着把种子种到高台的地里，到了晚上就会发芽。

Page 8-1

回到种下种子的高台处发现已经结出了果实，调查一下后果树却突然发生了变化，变成一个坦克样的东西并一下将大家击飞。

Page 8-2

醒来后发现自己躺在鸟人那，美女趴地上还晕着呢，估计一时半会是醒不过来了。先去找齐失散的伙伴们，在剪刀店右边的钓鱼点使用钓竿救出稻草人，再在萝卜人处对昏迷的狮子使用水将其泼醒，最后在花店门口用狮子把机器人拔出来。全员聚齐，是时候跟坦克PK了。

开战后先使用狮子的怪力将坦克掀翻，之后控制稻草人从底下的洞里爬进去把头弄下来。然后马上装备弹弓打掉一只眼睛，之后坦克会吐出一枚炸弹，注意炸弹必须先调查一次再用机器人的第一项指令将其踢回去炸坦克——如果不调查直接踢的话坦克还会把炸弹撞回来炸到我们。之后重复刚才的操作打掉它的第2只眼睛，此时它会吐出鞭炮吓晕狮子，用机器人将狮子踹醒后重复刚才的操作打掉最后一只眼睛即可胜利——注意最后的洞会变成3个，让稻草人进左上角那个才对。

Page 8-3

搞定变异坦克后竟然落了一地的苹果……。先去村中各个店铺附近找到伙伴们，狮子会抗桶汽油去给火车加油。来到火车头附近，种子店的美女会过来送行，与狮子对话加完油之后上火车继续前进。

Page 9-1

本关一开始先是一段剧情，白马王子设置路障让汀格尔一行人差点没车毁人亡，此时需要在限时内搬动把手停车。下来后先用狮子把扎进垃圾堆里的机器恩拔出来，结果身子是拔出来了，脑袋还在里面，找回脑袋给机器人装好。

Page 9-2

搞定机器人后才发现这里是一个垃圾场，去右边扳下开关可以让火车头掉头，进火车后发现这里有许多小站台。先来到2号站台改变轨道，到达0号站台后发现这里需要钥匙才能扳动开关，先别管，去3号站台再改道去5号站台，途中会看到上方铁轨上的光头，点击可以买到本关的地图。再改5、6号道来到右上角的一平台，这里可以找到1张1区的图纸，之后一路改道来到4号站台。

此处有一栋屋子，刚进去狮子就被一只蜘蛛给吓跑了。右边墙上有把密码锁，用机器人将右侧铁柜踢开后，在里面找到一个笔记本，看完后找到一张纸条，上面写着5595，在密码锁处输入这个数字后即可接通电源。出门，戴上手套才能扳动开关。

Page 9-3

上火车头后会直接来到2区，在C台下车后有个矿洞，右边桌子上可以拿到一个大的摄像机，进洞后和里面倒在开关上的幽灵样的矿工对话。

Page 9-4



与洞口矿工对话完后继续往里走，右侧正在使用计算机的女矿工可以登录，给她送礼到1心。再往上走与矿工头交谈得知要炸开矿洞需要50个炸药才行，再次与女矿工交谈。扳动开关后坐火车来到H台，这里打电话给女矿工选择第1项就会叫来一节货车接在火车头后面。

去B台扳开关，途中的A台不用管，到达D台后可以得到17个炸药，这里需要先用狮子搬起石头堆里的一块石头扔到洞里才能扳动D台的开关。再搬块石头上车，来到E台后用石头砸下开关，可以得到8个炸药。之后一路来到G台和E台右上的区域，分别得到10个和2个炸药。再用石头砸E台开关，并带块石头绕个圈到F台砸开关，再在上面搬块石头砸G台开关即可来到左下方的平台拿到最后的13个炸药。最后搬块石头回D台砸完机关终于可以回到C台的矿洞里了。

进到矿洞后将所有炸药放进矿工头边上的箱子里，出来按下开关成功实施爆破，墙壁炸开后矿工们给阳光一照全都化灰灰了——原来是一群幽灵啊，汗。出洞遇到一采药老头，对话后回洞里可以捡到0号站台的钥匙，调查计算机边上还能找到一根项链。出去坐火车可以直接回到0号站台，用钥匙打开锁后扳下开关终于可以离开这里了。

Page 10-1

下车后是一个码头，门卫告诉众人必须得有通行证才能过去。往右走会看到一个绿头发的胖子从办通行证的屋里出来，进去后先在右边桌子上拿到表格交给1号窗口的办公人员，问你要去的地方时回答“**シティ**”。盖章后找2号台的女工作人员，结果主角的尊容再次吓到了对方。在外面送礼物给女守卫后再次进去把女工作人员也登录了，她会给张照片给我们看，照片上的就是之前来这遇见的绿发胖子。

Page 10-2

出大厅后卖礼物的鸟人会告诉你多了2级礼物，从办证屋前往下走到火车站对面，也就是城西，向左走到尽头遇到绿发胖子，对话时回答“**シ-シ-ちゃん**”后可以得到一张便签。再去办证屋门口往右走，沿途会路过许多有机器人的场景，这里用狮子搬起方块箱子可以捡到不少卢比。在有2只猫的场景遇到光头买下地图，上楼梯后发现地上有钥匙，正准备捡的时候不慎撞倒一老太太，登录她并送礼物，这位老太喜欢电吉它和收音机这类礼物。成功后得到钥匙一把。

将钥匙交给城西左侧货舱门口的大叔后他会将拦路的叉车开走，此时可以得到一张报纸。接着按照便签的提示去城东第一个有机器人场景的货舱处，用弹弓打上面的圆形装饰，按照“中心、周边、中心”的顺序攻击3次后在屋顶会出现一个黑衣人，得到新的便签。接着去东面那个圆形的钓鱼场，仔细看一下会发现右边地上有一块和周围不同，将水瓶装满水后浇上去发现潜藏在此的黑衣人。再去城西第2个仓库门口与黑衣人交谈得到2号便签和一个瞄准器，用瞄准器对着旁边的大猩猩使用后需要再找5个目标物。这5个目标物都在城西这一溜街道上，分别是右侧的搬货大汉、刀叉和骷髅人，左侧的招财猫和棺材。全找到后再找黑衣人可以得到3号便签。

去下方高台的望远镜处花1卢比观看天空，仔细观察会发现有一朵小云有2个小圈，调查后黑衣人出现并得到4号便签。去城东钓鱼场外面找小丑做巧克力，询问材料时按照2、2、4、1的顺序选择。之后去城西，让机器人在一个货舱搬箱子，机器人在最里面的货舱帮助分辨小鸡的性别。再回去找小丑后会飞到中间的货舱，进入仓库里面对话完毕后是一个用弹弓打老鼠的小游戏。一共有3轮，每轮开始前小丑都会给出一张画有老鼠模样的卡片，接着必须在限时内准确击中同种类的老鼠一定数量才能通过。最后一轮的时候打那只鼻子会变长的，搞定后得到2张推荐信。

Page 10-3

本关开始先使用气球飞到第8关打坦克的场景，会发现有个记者正在采访，与他对话照完相后再回到本关，在城西左侧今天拿到新的报纸。再去找回机器人和狮子，他们也分别得到了自己的推荐信，去办理通信证的大厅，先找2号窗口的大姐盖章再去3号窗口即可领到通行证。刚出门稻草人想要炫耀一下自己的金牌，却被一个小鬼头给抢走。

Page 10-4

追到钓鱼场，小鬼头扬言如果不给一百万卢比就要把金币扔进海里，先让狮子和机器人哄住小鬼。出去找小丑买块巧克力再去城西中间货舱那把巧克力给

他会得到一个小机器人，回来用小机器人换回金币。去火车头那将通行证给守卫看过后终于可以继续前进了，同时稻草人学会炫耀金币的技能。

Page 11-1

下来后先去旁边排队买票，谁知刚轮到汀格尔就休息了……在左边与小村庄中遇见过的金发男子交谈后这家伙竟然开后门先溜了。再与看小丑表演的稻草人交谈并选否，在买票处使用炫耀金币的技能，正准备买票才发现稻草人被小丑抓走了。先左走用狮子抱铁门打开，看见了白马王子的踪迹。此时下山会发现沙漠地带没水根本无法通行，回火车旁找背包的人帮忙，跟着他去山崖边上问些问题，再到买票的场景调查下面草丛有只昆虫会飞到屋顶上，用弹弓将虫子打下来交给背包男后得到水壶和便签。

Page 11-2



进入沙漠后先往上走，对大门使用狮子的怪力需要消耗100点水才能打开，蓝色植物调查后可以补充100点水，绿洲处将水补满的话需要7枚硬币，硬币是从沙漠中的怪物身上掉落的。沙漠里会像RPG游戏一样随机遇敌，大部分用狮子的怪力即可直接推倒。遇到光头的话攻击后给他150卢比即可得到地图；遇到4个仙人掌需要观察动作最慢那只再用弹弓打；遇到吹蛇人需要按照他演示的顺序点击壶。第一个场景东北角的大门需要将此区域的3个石柱推成门前那个图案才行。沙漠中间的大石头用狮子怪力推开后可以无限补水。

第2个场景路口可以捡到一封信，再去刚才动画中演示的位置可以捡到30硬币，之后发生地震与棺材怪战斗，等它张开嘴后用弹弓打嘴即可。在右上还能捡到一张纸，过了门和吊桥后需要雇佣骆驼才能通过流沙区域。

第3个场景正准备过吊桥时出现一只白毛猴子抢走了把手，需要追它3次，分别是右上、最下面和最左下，前两次它会召唤其他怪物攻击你，最后一次战斗只要用弹弓打嘴巴即可获胜。之后将水攒满连过3道门进入遗迹，第一道门跳上蓝色机关再选否即可把门打开。

Page 11-3

第2个房间下梯子时要回答问题有几个拿枪的土著，答案是2。第3个房间先和最右边的两个小土著对话选否得到酒糟和火柴，然后用火柴把第3、4、6、7的火炉点燃，其余的则用酒糟灭掉。第4个房间会撞到一个土著MM，与老头对话后回第3个房间登录土著MM并送礼，然后回第4个房间，选一只符合“蓝毛、耳朵长、尾巴短”标准的羊让土著MM挤奶，得到牛奶后向右出门。出来后用狮子的怪力救下稻草人，之后发生剧情，出现魔神将王子吃下后吐飞，把羊奶扔给怪物吃掉后机器人会暴走，接着需要在限定时间内回答10个问题，必须按照“是、否、是、是、是、否、是、否、是”的顺序回答，否则直接GAME OVER。之后再回答“是”怪物就会把金币吐出来。

Page 12-1

终于来到了目的地大都市，这里会遇到许多熟悉的角色。点左边望远镜的人会看到城堡楼梯上的光头，点击买到这里的地图。往右走一地摊上可以买到红珠子、红蚯蚓和烂鞋子（烂鞋巨贵，将近两千卢比）。记者那里可以得到报纸，蘑菇女处可得到新游戏卡，右边酒吧处看到2楼有人在用望远镜偷窥。回城门口向守卫炫耀金币会得到一张卡片，回去酒吧可以进去了，登录吧台小姐并送礼，右边的门里是卖礼物的鸟人。与扫地小男孩对话再把刚才得到的卡片给酒吧女可得到钥匙，上2楼看见左边的大叔正在用望远镜偷窥公主，调查椅子大叔会把椅子搬走。

Page 12-2

出房间后再用望远镜会看到公主中毒的过程，跟大叔说了却以为是在骗他。第2天下楼与伙伴们会汇合后出酒吧在城门口发现围了很多人，回酒吧与左边的金发女交谈得到制造解药的3张便签。

Page 12-3

出酒吧从记者那拿到新报纸，接着就是利用气球在各关间来回寻找解药材料了。

首先回到第9关，进矿洞对采药老头使用1号便签可得到一颗药草；再回第2关，去雕像处打满水再找黄色蜜蜂可以制作出第一个解药素材。

去第6关，把2号便签给假牙人看后得到特殊鱼钩，去第10关的圆形钓鱼场用特殊鱼钩可钓到鲨鱼，剧情后得到鲨鱼的牙齿。

去第4关，调查那棵人脸树发现树上的6个果实都不见了，需要将它们都找回来。右边的水池里可以钓到一个；下面用弹弓打大钟得到一个；调查圆形草丛再用弹弓打得到一个；废屋处用弹弓打松鼠得到一个；猎人小屋拿到过期饮料后去存档点左侧场景的树上，将果汁给松鼠喝掉后又得到一个；调查猎人小屋边上的树发现拿果子的松鼠被蛇吃掉，之后去水池处用弹弓打下面的花吸引蜜蜂采蜜，青蛙会跳下来吃蜜蜂，抓住青蛙引蛇出洞后捡到最后一个果子。将所有果实还给树后得到新的果子和隐藏图案。

去第10关，在办证大楼前与绿发胖子对话，去圆形钓鱼场与花匠对话得到名片，将名片给胖子再去钓鱼场看剧情。再去下方的走道处找到拜师被拒的胖子，给他刚才得到的果子，回钓鱼场帮胖子回答3个问题，答案分别是第1、3、4项。去办证屋前与胖子对话开启1个隐藏图案，回钓鱼池那得到新的果子，飞回第4关将果子给人脸树，并用瓶子接下眼泪。最后飞回12关把所有材料交给金发女。

Page 12-4

进城堡，从左边上到顶楼扳动开关从右侧坐电梯到1F找金发女拿到解药。进门拜见国王并把解药给躺床上的公主喝下将其救活，之后就是登录送礼物了。

Page 13-1

出门后用望远镜偷窥公主，下楼与伙伴们汇合，街上一片乱七八糟，与记者交谈后发现对方全跑路了。地上有报纸可以看，城门口看到白马王子假扮的汀格尔4人众在攻击守卫，之后正版汀格尔4人众被卫兵们抓进了大牢。

Page 13-2

调查守卫可以偷听他们的谈话，左边的女守卫可以登录但无法送礼。飞回第12关，在酒吧边上的洞里找到一枚戒指，在酒吧台前遇到便装的女守卫，登录并送礼物到1心。2楼地上捡到发条送给1楼吃饭的偷窥大叔，调查3人组桌上的食物得到骨头。出门登录蘑菇女的狗，在礼物栏里将骨头送给狗；再进酒吧将刚捡到的戒指送给女守卫。搞定后飞回13关，女守卫就会放出主角一行。

正准备从左侧小门进入城堡时王子出现，他会开动国王雕像变成的机器人与白马在后面设下的机关配合想干掉汀格尔一行。战斗开始后先往下让稻草人钻进下水道到后面撞掉电源插头，之后的锤子用狮子的怪力去挡，掀翻机器人后用起子卸掉底部的一颗螺丝。喇叭用稻草人爬进去塞住，拆第2颗螺丝；火枪用机器人第一项技能挡住，磁铁用狮子的怪力将机器人拔下后再卸掉最后一颗螺丝即可胜出。之后狮子为了掩护众人独自留下抗住从天而降的大石头。

Page 13-3

接下来这一段类似潜入游戏，等第一个士兵指向某处说话时点反方向的柱子前进，第二个士兵需要等其走到尽头转身之前点花瓶前进，重复两次后来到第2个场景。此处玩法和第1个场景差不多，不过最后当士兵走向边上时需要马上离开，否则会被发现。第3个场景从右边下到B1，调查电梯开关发现断电了，剧情后把给公主的解药掺到鱼食里，再将掺过药的鱼食扔到水中引电鳗鱼上来。调查鳗鱼一次再戴上手套用笔在鱼身上滑动即可成功通电，最后机器人牺牲自己连通线路帮汀格尔和稻草人坐电梯上楼。

Page 13-4

剧情后先把油抹在窗户上再开窗，等士兵下来点油灯时绕到其身后的武器架前将架子推倒压死士兵，从士兵尸体上搜到钥匙后开门，旁边拣到绳子。在断桥处扔2次绳子失败后将稻草人绑在上面扔过去做成绳索走过去，接着稻草人也摔了下去……最后终于独自见到了公主。

Page 14-1

到达舞会现场，登录女巫师并送礼成功后即可从柜台里拿到果汁进入舞场。接着是和金发男子的舞蹈PK，建议本关先飞回第2关和第5关，分别在农场主屋前和火车头下方的地下室里找到两个曾被汀格尔吓走的MM，登录并送礼物到1心（后者可以送第9关捡到的摄像机直接提到1心）。与金发男PK需要先在人群中找到对方，再按照对方的舞步重复输入一次即可，非常简单。



舞会结束，公主突然宣布要嫁给汀格尔，正在两人准备接吻之际，原以为已经死去的伙伴们先后登场并带来了真的公主，原来眼前这个公主是金发女子假扮的。事情败露的金发女带着白马王子启动魔法阵逃走，对话完毕后追杀过去就是最终的BOSS战了。

最终BOSS分为两个形态，第一形态有三种攻击招数：首先是陆续放出5只蚊子，全用弹弓打掉即可；然后就是放出一只绿色的虫子，必须在其近身前不断用弹弓打它嘴巴数次将其摧毁；最后的比较麻烦，是一只蓝色的飞虫，其身上会不断蹦青蛙过来咬你，需要一边打青蛙一边打其头部。全程只要一有空隙就打金发女的头部，这是她的弱点。

第二形态攻击套路很单一，会不断变出金发女和公主的卡片旋绕飞舞，金发女的卡片必须打掉，公主的卡片则一定不能打，其弱点是头上那颗心，越到后面速度越快。

胜利后回到王宫，一大串剧情后需要选择最后的女舞伴，在这最后的浪漫中，猥琐大叔也飞回了自己的世界。通关后得到的东东飞回第2关对蓝蜜蜂使用可以得到音乐盒。



Dream C Club

夜店大师……哦不，《梦幻俱乐部》终于来了，正如广告宣传的那样，这是一款享受夜总会生活的激情游戏，也是一款非常特别的恋爱游戏，没有纯情的校园，没有青梅竹马海誓山盟，有的只是那金钱美女和佳酿交汇而成的灯红酒绿，有钱的爷们，来享受这快活的夜生活吧！

□ 文/翅膀

XBOX 360 X360	本刊译名：梦幻俱乐部			2009年8月27日
	恋爱模拟	D3 PUBLISHER	7140日元	日版
	DVD	1人	68KB	15岁以上

CHECK UP! 自动存档，人生无悔



本作存在一个非常巧妙的自动存档功能，它会让传统的S/L大法受到很大限制，甚至对使用S/L做出惩罚。

游戏会在打工结算后、商店街购物后、入店指名后、出店或约会结束后进行自动存档。如果玩家在店内或店外与小姐对话、约会时切断主机电源，或是按手柄西瓜键重启，再次读取记录时会判定玩家擅自离开，小姐的好感度降低，且时间自动向前推进一周，上次中断前的对话、约会等事件全部按没有发生过处理，再次来夜店虽然还可以重新来过，但某些对话的结果可能会发生变化，有可能出现上次约会成功但这次却失败的场合，而且因为时间推进了一周，会造成某些季节限定的事件无法发生。总之，想靠S/L来把妹，是要付出代价的。

其实，这个“抗S/L”的系统就是利用了“入店指名后”这次自动记忆，当你在之后的对话中退出并读取这个记录时，系统就会自动推进一周并保存，厂商这一招不可谓不高明。

CHECK UP! 一年期限的夜店会员

“本店只有心地纯洁的人才可入内！”是的，从进入游戏的那一刻起，你就被招待为梦幻俱乐部Dream C Club的一名会员，享受花丛中流连忘返的资格，不过期限为一年。

游戏的目的即在一年的期限内，在夜店中与自己中意的夜店小姐相识、喝酒、交往、约会，最终达成告白。游戏时间以周为单位进行，自家右边的日历会清晰的看到当前时间，每个月共4周或5周，5周时会与下个月的第一周重合。52周全部过完后游戏便会强制结束。

每周的周一是打工时间，周六是夜店开门的时间，一次打工结束后会自动推进到周六，可选择去夜店或是休息，选择休息的话本周结束并推进到下周，要晃点儿的话睡大觉就行了。

CHECK UP! 是恋人还是朋友卡？



游戏共4种结局，包括共通的一年期限到期结局、不同角色的Bad结局、Nomar结局、Happy结局。

要成功把到妹迎来Happy结局，需要积累足够高的好感度，并达成一系列关键事件，包括关键对话、送指定的礼物、约会时的分歧选项及派生的后续事件等等。全部满足后，在游戏后期的某一周，与该女孩喝完酒后她会提出“大事な话がある”之类的邀请，之后成功告白。

如果没有达成完整的关键事件，而好感度高的情况下，也同样会有告白事件，但会收到“你是我最好的朋友”之类的朋友卡，即Nomar结局。

既没有达成关键事件，好感度又低的场合，就进入Bad结局，一切都是一场梦。

Happy结局所需要的关键事件大多环环相扣，很多环节需要完成前一个才会触发下一个，而有些却是过时不候的，少一个就会导致告白失败收到朋友卡，所以每个选项都要慎之又慎。

CHECK UP! 二周目游戏的继承要素



不管是哪个结局，在通关字幕结束保存后，都可读取存档进行二周目游戏，继承的要素有：

饮酒LEVEL：一周目基本不可能达到最高的LV10，多周目就没问题了。

所持金钱：打工挣来的钱都可继承到下周目，最高可蓄99万9999。

所持有的道具：包括自己手里的和送出去的，已经送给小姐的装饰品都会继承。

卡拉OK的曲目：目前为止每名小姐可唱的卡拉OK歌曲。

资料和相片：所有收集到的小姐资料，和各种约会收集到的照片。

达成过Happy结局的小姐的彩信。

如果不想受金钱困扰的话，可以在一周目时不去夜店，一年时间全部用来打工挣钱，并去商店街把能买的东西都买齐，一年期限结束后通关（还能拿个成就），之后二周目继承后你就是有钱的爷了，酒池肉林的日子不再是梦想。

©2009 D3 PUBLISHER CO.,LTD.All Rights Reserved.

CHECK UP! 打工赚钱做人生的赢家

风流的前提是有钱，没钱的穷鬼是不受欢迎的。游戏一开始有3万块，但这点钱最多能逍遥两次，要想有钱来把妹还是要努力工作赚钱。

主人公没有固定工作，每周一都可以选择周期数不等的临时工作，随着时间推移可选的工作种类会增加。

超市便利店：工资固定2万，期间一周，超过一定次数后还会再加2千。

打钢珠赌博：期间一周，可能赚也可能会赔，有10万、7万、5万、2万、1万、5千、1千、5百、-1万、-2万多种。

接线员：工资固定6万，期间两周。

迷之工作：分数种结果——20万3周、20万5周、25万3周、5万3周、40万5周。

单从数据上来说，迷之工作的40万5周是最划算的，但这个随机因素很强，晃一个月很容易错过某些事件，求稳的话就做接线员或赚足了再二周目。至于赌博，闲时玩一玩可以，不要沉迷。

CHECK UP! 购物送礼讨女孩欢心

送礼是历朝历代各国家各民族通用的社交手段，求交友自然也少不了这个。送礼用的物品都是要在商店街购买的，周一时选第二项即可去商店街购物。

商店街的商品大致分为三大类：第一页基本都是价钱超昂贵的奢嗜品，一般只用在特殊场合的送礼上；第二页多是些通常的玩意，做平时的送礼用；第三页和后面就都是些装饰品，买来送给小姐后可以在衣装变更时给她们戴上。发生特定剧情时，第一页靠前位置还会出现特别的道具，如绝版小说、生日蛋糕等，这些东西当然是必买的，另外有些关键道具也会混在通常的道具里，买时要多加留意。



在商店街购物后有时会碰到某个夜店小姐，这时就会触发剧情，某些角色的Happy结局也跟此有关，没事的时候要多来商店街碰碰桃花运。

CHECK UP! 夜总会，有钱人的俱乐部

钱赚好了，礼物买好了，就要开始逍遥了。每到周六，就可选择去Dream C Club，在店门口的接待处指名某个陪酒小姐，确认后就正式开始了。

如果是第一次指名的小姐，一开始会相互交换手机号码，之后就开始喝酒了。一场活动是60分钟，除了第一次外后面每倒一杯酒花费5分钟，吃小吃10分钟，唱卡拉OK会花掉20分钟。时间用完后小姐会询问要不要加时间，选是的话会再加40分钟。在喝酒时按Y键会有Order、交谈、送礼三种选项，Order里即可选择叫小吃、唱卡拉OK或加酒。

以上的这些活动都是要付钱的，除了入场的7千和指名的3千外，每杯酒和每盘小吃、每次卡拉OK都是要掏钱的，加时间也要额外加5千，不过这些费用都是在活动结束后统一结帐，欢乐时别忘了预算免得超出自己心理价位。

CHECK UP! 咱喝的不是酒，是寂寞

酒是好东西，它让不可能化为可能。喝酒是这游戏最大的特色，也是最有意思的部分，游戏的核心要素都与其有关。

小姐给你倒酒后拉下右摇杆开喝，喝的频率可自己控制。喝酒时屏幕右上方有个带LV级别的槽，这就是饮酒槽，每喝一口酒这个槽都会往上涨，涨到一半以上时屏幕会开始晃动，这时就是醉了，如果喝到槽涨满，你就会因不剩酒力而醉倒在地，此时当晚的活动就会强制结束。

每次喝完酒结帐后，会根据当前的饮酒槽高低增加饮酒经验值，越高涨得越多，喝高了倒地同样会涨，涨到升一级后你就有了更高的酒量，可以拉下更多的酒，到了LV10你就能轻松灌倒所有小姐了，能喝酒才是好男人！





↑和小姐一起喝酒时可打听到不少关于她的情报，爱好、血型、三围都能问出，把她灌醉还会发展关键剧情。
→每种酒的酒劲都天差地别，清淡的啤酒浓烈的威士忌可是天差地别。

CHECK UP! 酒后吐真言，灌酒大法

什么是男人？能喝酒的才是真男人！自己喝闷酒喝醉不算本事，把小姐灌醉让她酒后吐真言才是我们的目的！



游戏中陪酒的小姐是跟着你一起喝的，当她喝到一定程度时就会喝嗨，脸上泛起红潮，同时说话也会走调，就连字幕中的字体都变了。这时与其交谈她会说出一些平时不会说出的话，有些问题的回答也会发生变化。如果小姐醉的同时你也醉了，就会进入关键的ETS阶段，这时选择交谈会出现推进剧情发展的黄色选项，大多数主动约会都是在这个模式下进行的。

这里有个技巧，点酒时，给自己点啤酒等酒劲弱的，而给小姐点酒劲最强烈的**ドリームカクテルマグマ**、威士忌等，这样你喝不到三杯她就醉得迷迷糊糊了，接下来要抱进客房还是……哦不对，是进入ETS纯洁的交谈就很容易了。

CHECK UP! 拼酒、涂番茄、卡拉OK

光喝酒无聊？那我们来玩游戏吧。几种穿插在活动中的迷你游戏除了增加游戏乐趣，还能增加女孩的好感度。

在交谈中，无论是醉还是没醉时，有时都会出现一个“**もっと饮み**”（再喝一点）的选项，选之即可进入拼酒的小游戏，你需要顺时针转动右摇杆和小姐比赛喝酒，最先把杯内的酒喝完算赢。这个小游戏需要饮酒LV做支持，不然不仅赢不了，还很容易醉倒，建议饮酒LV3以上再来拼。

在吃小吃的菜单中选择“**オムライス**”（蛋包饭）可以玩一个涂鸦的小游戏，控制番茄酱在蛋包饭上画图案，分三个难度等级，沿着圆点连接成的线画就行，所花时间越少越好。

卡拉OK（**カラオケ**）就是类似《偶像大师L4U》那样的打节拍游戏，小姐会唱歌跳舞给你欣赏，画面左方会有ABX三种节拍交替出现，只有GOOD和BAD两种判定，需要节拍完全重合时才会GOOD，同步率超过100%即算大成功。进入VIP房后还可按STAER键切换为欣赏模式，用RB、RT和右摇杆自由切换角度欣赏。

CHECK UP! 约会，调情，触摸的诱惑



喝酒进入ETS成功邀请约会，在活动结束后就会进行甜蜜的约会（**デート**），达成条件后女孩也会在活动后主动邀请你约会，这些都是达成Happy结局的必要事件，千万不可错过。

约会时都会在对话中穿插问题选项，选对了会增加好感动，选错了会减，特别注意的是某些选项会派生新的对话或新的剧情，这通常都是最关键也是最容易遗漏的步骤，即使冒风险S/L回来也要选上。每次约会结束后回家会收到女孩的感谢短信，同时附带一张照片，按X键查看并收录，这也是收集要素之一。

有的约会还会穿插触摸事件，女孩会让你触摸她身上的某个部位，这时画面上出现一个手形状的光标，控制它对准相应部位按A键触摸，摸对了会增加好感度，摸错了也不会减，但你要是动邪念摸不该摸的地方（比如……）会大幅降低好感度的哦，你是个心地纯洁的人对吧？

祝你生日快乐！一起来做游戏吧！

Happy birthday to you！短短的一年时间内，每名夜店小姐都有一次祝贺她们生日的机会，憧憬她们的你，一定不想错过吧？那就抓住机会吧。



首先要知道她们的生日，直接问本人是问不出来的，要借助与之关系好的小姐来得知，举个例子，比如想知道亚麻音的生日，就要和她的好友雪搞好关系，不用多，指名雪一到两次，她就会发短信过来告知亚麻音的生日是6月25日。之后去商店街买生日礼物，有生日蛋糕或鲜花可选，到了生日的前两周（亚麻音特例，其他女孩都是前一周）去夜店指名她，在交谈中选择6月25日，就会祝贺她的生日并赠送生日礼物。回家后会收到她的感谢短信，附带一张生日照片，这也是达成Happy结局的必要条件。



格斗天尊

威武雄壮气势逼人的西洋武士

苏杜姆是一个另类的角色。身为美国人的他对日本的文化极为推崇，并且尽最大的努力使自己变成一个日本人。 □文/猴子

斗技场中的二刀流恶鬼

提到苏杜姆（Sodom）这个角色，大家印象最深的大概是《快打旋风》中第二关的BOSS，以及出现在《少年街霸》里的那个怪人。怪归怪，这位大哥从本质上来说不能算一个坏人。虽然他也是Mad Gear的干部成员之一，但是与达姆德、艾迪・E以及老板贝尔格这些人渣相比，苏杜姆显得单纯很多。虽然这位仁兄生为一个美国人，但是他对日本的武士文化非常崇拜，不但给自己搞了一身从头到脚的武士行头，而且还使用两把武士刀，以二刀流的形象出现在Metro City的地下竞技场内。当科迪和凯等人寻找杰西卡的时候，苏杜姆强要他们在竞技场中与自己对决，而且身手相当凶狠，被他砍上一刀足以失去一半的血，而且他撞人的时候是无敌状态的，许多新玩家一见这个家伙就头疼，但是经过一段时间的摸索之后，你就会发现这个角色其实并没有想象中那么难对付。相反地，巧妙利用他的有规律的行动方式和硬直的时间，可以轻松地将其打败。

低谷中的觉醒与悟道

虽然苏杜姆不算一个完全的坏人，他所在的组织却是一个不折不扣的犯罪团伙，在哈格市长和两个年轻人的合作打击之下，这个组织的头目贝尔格多行不义必自毙，摔死在自己老巢的高楼之下（貌似饿狼传说的吉斯也是这么挂的，不过贝尔格实在是太猥琐了，与吉斯一比简直和小丑一样）。Mad Gear的组织也随着老板的死去而土崩瓦解，苏杜姆和其他干部流散到美国各地，各过各的日子。与罗兰多、达姆德这些人不同，苏杜姆觉得自己的失败归根结底还是因为对于武士道的理解不够正确，于是他离开了美国，来到日本学习真正的东洋文化。经过在各地的旅行（主要是在禅寺中修行），他终于明白了自己所欠缺的东西：权力。觉悟之后的苏杜姆来到一家古董店购买新的武器，当他看到日本古代警察使用的武器“十手”的时候，觉得这个东西就是权力的象征，于是拿自己的武士刀换了两把警棍回来。回国之后，苏杜姆在曼哈顿一座废弃的大楼中安身，把自己从各地买（或者偷来）的日本民间工艺品摆了整整一屋子，还搞了一辆画有歌舞伎装饰画的大卡车。之后他开始着手重新组建Mad Gear势力，后来他在美国搞了一个暴走族团体，命名为“魔奴义亚”（Mad Gear日语发音**マッドギア**的汉字表记，其实是标准的日本暴走族风格）。



堂堂正正的孤高武士

虽然苏杜姆算不上好人，但是如果说他是一个十恶不赦的坏人，那也是不公平的。首先他非常遵守武士道的精神，在与敌人对决的时候坚持一对一的原则，而且对于一些靠阴谋诡计实现野心的人嗤之以鼻，像《少年街霸》系列中的维加（这一点和罗兰多很像）。在《街霸ZERO3》中，苏杜姆找到了维加的基地，只身闯了进去，跟维加的手下死磕起来。最后他驾驶着自己的大卡车冲向维加的精神力机器，摧毁了基地，同时自己也失踪了。对于他的壮举，纳什和春丽觉得他是“一个真正的武士”，罗兰多则称赞他为“真正的男人之魂”。在那之后，他再也没有出现在众人的视线之中。当《街霸》的英雄们想起那个用英语拟音说日本话的傻傻的洋鬼子武士的时候，一种崇敬的心情就在不知不觉中油然而生。

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：竹内润篇（2）

游戏的开发工作背后的辛苦，只有自己最清楚！

一年看遍200部电影

现在担任CAPCOM游戏导演和监制的竹内润，并非游戏设计者专业出身，他最初在制作游戏的时候，负责的是美工制作。从他担任游戏制作人的时候，游戏主要以3D为主，他担当的游戏也都是3D的。在当时的业界，立体游戏还是比较新鲜的东西，刚刚入门的竹内对于它的制作却显得相当轻车熟路，难道这是以前玩刚普拉模型积累的经验吗？当他回应这个问题的时候，我们得到的却是否定的回答。



↑竹内润最近两年经常出现在游戏的制作现场和发布会上，接受媒体采访。

竹内润对于3D游戏的制作经验，其实来自另外一项与游戏关系不大的娱乐。他在回忆自己就职之前的那段时间的时候说道：“其实把我培养成3D游戏制作人的，是电影。在专门学校上了一年学之后，我对于学校的东西了解得差不多了，之后就开始频繁光顾职业介绍所这样的地方。虽然学习是为了工作，但是我还是想学习自己感兴趣的东西，没有兴趣的课我就不去听了。一年级是基础课程，从二年级开始就是应用课程了。从第二学年开始，我的大部分时间都是在家里度过的。当时我的专业是设计和广告，我在学校三天两头旷课，没事就看电影（租录像带来看），结果一年就看了大约200部。小学六年级的时候和父母一起看过《银翼杀手》，从那时候我就很喜欢电影了。在上学的时候，自选课程中也有剧本的创作，我对于电影有很多不同的观点，就经常找老师去聊天。直到进入CAPCOM之后，似乎这些课外知识都还没有什么用，但是令人感到意外的是，不知什么时候开始，我学的这些东西在工作中派上了用场。”

没有毕业的新进员工

和许多大学生一样，竹内润在上学的时候就开始兼职打工，只是他打工的场所并非麦当劳肯德基这样的地方，而是CAPCOM公司。不过他一开始参与制作的游戏不需要编写什么复杂的剧本（大多数是动作游戏），因此他的才能也没有被人看到。更糟糕的是，因为在学校里过于自由散漫，在上学这两年里既没有做出课题，也没有凑够出勤日数，最后他无法在学校里毕业，竹内润的人生第一次遭逢了空前的危机。不过算他运气好，CAPCOM对这个新来的员工印象还不坏，而且这个小伙子已经在社内做了一段时间了，工作态度和工作能力也是有的，于是原先需要毕业文凭才能确保不被取消的内定留社资格，还是留了下来，竹内润在这里的第一份工作是绘图师，负责2D点阵图的绘制工作。虽然现在游戏的美工设计中，2D和3D的区分很大，但是在当时并非如此分明。在过了一两年之后，转机出现了。由于3D游戏的开发逐渐多了起来，3D的美工人手也逐渐缺乏。作为3DCG美工团队的首批组建者，竹内润第一次接触了游戏动画的制作。首先需要熟悉的是UNIX的操作系统和Soft Image等绘图软件。这些从未接触过三维动画制作的美工们从XYZ的立体坐标轴开始学起，逐渐开始经常和立体计算、物理模型的设置和运动等专业性的东西打交道。这些工作都是以前从未尝试过的，他们从制作CAPCOM的立体LOGO开始（在SS和PS上很多游戏都是使用这样的片头，包括初代《生化危机》），逐渐掌握了3D动画制作的经验。当时的竹内润非常希望制作3D的格斗游戏，毕竟CAPCOM凭借街霸系列红遍整个世界，而3D立体的格斗游戏在当时也很新鲜，但是在3D游戏的制作方面，CAPCOM在当时是比较落后的。在那个时候，三上真司把竹内润提拔为3D游戏开发的制作核心人员。在《生化危机》制作的最初时候，C社内部并没有一个确定的名称，只是以“恐怖游戏”作为开发的代号。愿望受挫的竹内，带着职务调动的郁闷，在一个前途未卜的制作计划中发挥了巨大作用，最终成为分享成功的一人。



↑最近用于游戏开发的设备比以前高级很多，引擎是CAPCOM专门开发的。

神论

God speak



诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键字：成人主机、PS3暴死、寂静岭

发言者F：终于有成人游戏的专用游戏机发售!? 在美国发现新规登记的"SexBox"。根据信息原，这个登记，是加利福尼亚的集成电路制造厂 Silicon Xtal Corporation 正在进行的东西。SexBox的内容是"玩Adult Only的游戏，有独特的操作的视频游戏机"。并且也有视频点播，电影出租，成人团体、MMO对应等的记述。■期待，到时候搞台水货~■看了新闻，脑海中突然出现N年前神龙见首不见尾的幻影的游戏机？■珍爱性欲，远离SEXBOX。■买回来一个大纸壳箱子，里面有真人一只。■这种东西应该进军日本，冲击HGAME市场，必定能成大器。■没有i社，这种机器只是废柴，如果抓住i社，出个尾行3HD，性感沙滩HD那就必入了。■这个赞啊……不知道是否有模拟器。

发言者M：新型PS3真的暴死了？ 秋叶原最大电玩零售“Yodobashi Camera Multimedia Akiba”，贩卖开始后10分钟内只有约50~60人排队。下午6点，大量屯货中，首日卖到晚上10点还有货。■说明sony备货充分，海啸一浪推一浪。■有一种说法是，网购气势如虹已经不是血洗，而是单方面屠杀了。■反正淘宝上卖得挺热闹，忍不住想入手了。2k2的价格怎样？■楼主真是不遗余力啊。周四是工作日，再说又不是什么新玩意儿，首发三次了还排队？还有完全可以事前预约，下班再去拿。■PS3排队的人不多，而且第一个人买的是love plus……■PSP2000的首发:2007年9月20日，周四，人怎么这么多？■不知道国内PS3 Slim的销量怎么样。■论坛不是已经有店铺放出来在卖吗？最新PS3薄版2250，好像人都没一个人去问！可见国内销量绝对会大“海啸”！！■换汤不换药的东西，神机翻不了身了。■楼主认为ps3薄机首周销量会是多少？给个数吧。■我估计10万不到吧。如果低于3万就算失败，超过6万算比较成功。■等销量出来集体吃瘪。■今天在长沙看到每个店都有货了 好像没老版卖的好。■PS3薄型货源充足~~

发言者F：零系列还勉强可接受，而寂静岭、死魂曲这种东西完全就是变态、精神扭曲、血腥、恶心的代名词。既然号称第九艺术当然应该带给人快乐，而这东西玩了心里憋的慌很不舒服 压抑躁动，心情不好。这类东西稍接触多后确实对心理健康非常不利，就应该从世界上消失！■这些玩意儿应该被更严格的分级，但不是被消灭了事。■寂静岭是越来越恶心和扭曲的代表。■没有什么东西是不应该存在的，因为不可能有什么绝对的标准去判断什么东西应该不应该存在。■那你说一个它应该存在的意义或价值？恶心人？让人难受？让人变态？让人心理扭曲？■有好有坏的才让人知道好坏，应该几乎所有人读完书工作以后都会觉得自己当年是多么的naive吧。■不接触这种反面的东西你怎么能更深刻的感受到世界上正面的东西之间的区别？人活一辈子能承受感受的东西感受一下也无妨，免得白来世界一趟。■照这么说的话，OK，以后恐怖片这种类型电影也不用再拍了……■你不喜欢所以就应该消失？233。■LZ此刻杨叫兽附体啊。■零系列怎么还好了，就是单纯地为了吓人而吓人，吓人的手段无非也就是常规的那些，这才叫无聊的作品。Silent Hill系列的设定中包含了很多和哲学、宗教、伦理与心理学相关的内容，有着深厚的内涵，Silent Hill的世界不单单是给人一种恐怖的体验，更能够引发人的思考、探究与反省。

vol.18 电玩阴谋论

Wii，全民健身机

“健身机”，其实是部分玩家对Wii的戏称，之所以说是“戏称”，乃是因为任天堂的Wii如今尽管销量稳居三大次世代主机首席，尽管其上面也确实有一些好玩的游戏，然而实际上其上的传统类型大作数量实在是过少。对于传统玩家来说，除了少数几款喜欢的大作外，Wii上面就只剩下了各种五花八门的健身游戏，而许多“非传统玩家”之所以会买Wii，完全就是冲着其上的健身游戏们去的。

按理说，任天堂此举也没有什么可抱怨的，毕竟对于厂商而言，开拓新用户群和新市场是理所当然之事，然而如今Wii上的软件阵容对于传统玩家而言，实在是有一种被抛弃被放弃的感觉。不过如今看来，老任对于“健身机”的戏称不但没有任何反感，反而大有将健身精神彻底发扬光大的毅力和决心，这一点，从最近任天堂申请的一系列专利即可看出来。

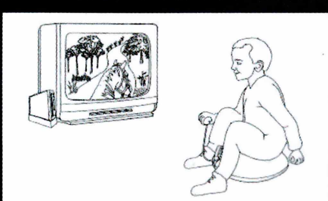


FIG. 1A

健身专利一：马鞍

这个被称为“马鞍”的新专利是一个类似“充气气垫或者其他类型座椅”的东东，它还配备了一个专门用于放置Wii Remote动作感应控制器的口袋。据悉，任天堂这款新专利产品是用来模拟骑马游戏的。当然，按照任天堂专利申请里的描述，这款产品也可以用来模拟骑马以外的动物，又或者交通工具也可以。

在这个坐垫里可以放上Wii Remote动作感应控制器，这样玩家在坐垫上的动作就可以控制屏幕上的游戏角色。玩家可抓住“鸡腿”来模拟抓住缰绳的感觉，或者像任天堂专利中解释的那样，“为了保持平衡举起一只手来，就像骑公牛大赛那样，或者举起一把剑之类的武器等等。”具体的骑马动作还算丰富，想散步的话玩家就发出慢速前跑/后跑动作指令，如果想让游戏里的马匹飞驰的话，玩家就发出快速前跑/后跑动作指令。

健身专利二：自行车

就在“马鞍”专利刚申请没多久，老任就又新申请了一项新的专利，这项新专利的名称是“Wii自行车踏板”（Wii Pedal Controller）。不过，与上次的马鞍不同，这次的自行车踏板并没有多少周边和专利本身的情报说明，但是，却已经有详细的对应的游戏和演示画面介绍了。

据悉，这个Wii自行车踏板将有超过60种不同的游戏方式，如道路赛、遛狗、下山或者玩烧烤，还能大概算出运动的能量消耗吧。而且，显然该产品早已不仅还停留在专利阶段，这个周边全套售价89.99美元，支持单人和多人游戏。对应这个周边的第一个游戏时一个名为《CYCLING FITNESS》的游戏，当中收录了多款小游戏，同时附赠“自行车脚踏板”周边。

健身专利三：橄榄球

马鞍、自行车踏板，紧接着的就是这个“橄榄球”了。这一专利是任天堂美国的研发部副总Howard Cheng在新近提交的一项专利申请中透露的，任天堂计划推出基于Wii和Remote的“软式橄榄球控制器”。

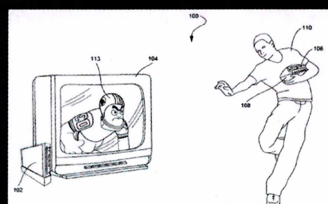


FIG. 1

根据专利情报，示范了该控制器的主要工作方式为：投掷：玩家可以用带子把球固定在手上做出投掷动作。角度和力度将决定游戏中球的投掷轨迹。左右动作还可以决定球大概的偏离角度。按下Remote的键可以调整相关的选项。奔跑：这个橄榄球控制器可以感应身体动作，切换左右手可以避开对方的抓扯，甚至跳的动作也可以通过举起球来实现。奔跑速度由玩家所做出的慢跑动作决定。

说实话，就小编自己的个人观点而言，虽然这么多年来一直很喜欢老任制作的游戏，也对其开拓进取的精神很佩服，但对Wii以来老任采取的诸般手段已经开始感到有些反感了。体感游戏好玩，但不能总玩，健身机也无所谓，但我玩游戏不是为了健身——最后，咱没兴趣把有限的金钱和时间投入到无限的体感和周边之中……

我与《天使之翼2》

——时过境迁，再忆儿时美好时光，乐趣依然。

一直以来，我对运动类的游戏都不太感冒，但惟有一款以足球为题材的游戏是一个例外，那就是TECMO在FC上制作的《天使之翼2》，那是一款以《足球小将》为原形改编而成的游戏。

初次见到这款游戏是在我的一位小学同学阿生的家里。那个时候，我才刚见识到小霸王没多久，心里对这玩意儿充满了向往，而刚好阿生的家里就有一台这样的机器。于是，我便常常在放学后背着家人去他家玩一会儿。



这天，和往常一样，我又来到了阿生的家中。可阿生这一次并没有拿出他那盘带有《魂斗罗》的卡带，而是兴致勃勃地向我介绍起了一款足球游戏。当我听说这是一款根据高桥阳一的《足球小将》改编的游戏时，我兴奋了。但当我真正见到这款名为“天使之翼2”的游戏时，我却被它那大量的蝌蚪文和复杂的操作弄糊涂了，当即我便将其定为“垃圾”了。

可是，谁也没有想到在不久的将来，我就会迷上这款已经被我定义为“垃圾”的游戏。

在放暑假的时候，我来到了远在另一个城市里的表哥家。可以说，我今天之所以这么的喜爱《天使之翼2》完全是因为我的表哥，是他把我带进了《天使之翼2》的世界，我非常的感谢他。如果没有他，说不定直到今天我还会认为《天使之翼2》是一款垃圾游戏呢！

实际上，无论如何我也是想不到会在表哥家再一次见到《天使之翼2》的。而且似乎表哥每次打机时都会先玩一会儿这款游戏。于是我便产生了一个疑问：这游戏真的那么好玩吗？

终于有一次，我忍不住向表哥问出了这个问题。可表哥只是用一句简简单单的“好玩”回答了我，之后他便将手柄递给了我，要我试一试。我接过手柄后便开始了笨拙的操作，表哥边看我玩边告诉我一些简单的操作方法，例如调出菜单后按上是射门等。很快的，我就融入到了游戏当中，我发现之前是我错了，这是一款好游戏。

在不到半个月的时间里，我竟然对一款游戏的看法有如此大的差距，这是连我自己都无法想像的。不过，不得不承认，《天使之翼2》的素质确实是超一流的，而且与其他运动类游戏相比在玩法上也有很大的不同，它在SPG的基础上加入了很多RPG的要素，比如通过输入指令比赛和升级等。另外，它的画面在FC游戏中也算是非常强大的了。我每次玩这款游戏的时候都有一种在看动画片的感觉。

后来，表哥把这盘带有《天使之翼2》的卡带送给了我。不久之后，我也拥有了一台属于我自己的FC主机。

在有FC陪伴我的日子里，我和表哥一样，每次玩游戏时都会先打一会儿《天使之翼2》，然后再玩别的游戏。当时，几乎我所有的朋友都无法理解我为什么这么的喜欢这款游戏。而我，也曾想过要拉他们下水，让他们见识一下神作的风采，但无不例外地全都失败了。从此，我只有打消了这样的想法。

我以为这样的日子会长久地持续下去，但人却是一种不安于现状的生物，随着一个意外的发生，我选择了离开FC，离开《天使之翼2》。

事情的起因是因为我无意间得到了一本电玩杂志，在那上面我知道了还有MD、SS、SFC、PS这样的游戏平台存在。为了追求更高机能的主机、更高层次的视听享受，我选择了放弃FC和《天使之翼2》投入次世代的怀抱。

在这之后的很多年，我都没有再碰过《天使之翼2》。但是直到一天，我在网上看到了一篇回顾FC经典游戏的帖子，其中就有人提到了《天使之翼2》。不知道为什么，在看到这个名字的时候，我的心不禁觉得有一点儿酸涩。于是，我找到了那台沉封已久的FC和《天使之翼2》，只是那台FC早已经运行不能了……

几天后，我在电脑上安装了FC模拟器，重温了昔日的最爱——《天使之翼2》。没有复杂的操作、没有次世代华丽的画面，但却充满了乐趣。这才是我心目中的游戏。　□文/苍月焰

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

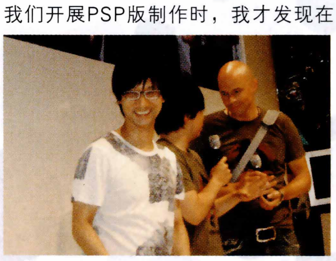
猎狐犬基地 VOL.039

小岛秀夫最新访谈

前不久召开的科隆游戏展上，小岛秀夫在与IGN的访谈中透露出有多款尚未发表的新作正在开发中，其中不乏大家期待已久的新作与多年来就想制作的游戏，小岛甚至暗示PSP的“和平行者”未来有可能移植到高清平台上。

——MGS4后，你曾经说过不再参与系列的制作，如今因为PSP的“和平行者”而回归——为何你觉得如此难以放手呢？

小岛 我总是说MGS4将是最后一款我深入参与制作的Metal Gear。然而，当我们开展PSP版制作时，我才发现在



团队内存在着许多混乱纠纷，并且未能如我所想地开展工作。因此，我想我需要重新亲自操刀这款作品。给你透露点更多细节，关于目前团队内预定制作的下一款Metal Gear——或者小岛工作室将来制作的新系列。我们想做到领先一步，因此我们需要实际重新调整游戏引擎，开发工具等等。这个进程需要一到两年时间，不过在这个时间内可以做些事，并且我们认为在这段准备期内不能只等待与做准备工作。所以，我们认为在这段时期内可以制作一款PSP版新作。

——这引擎正准备了什么新游戏？

小岛 首先我可以点名说的是《合金装备索利得 崛起》，它将会进入预备名单。当然也有新作是我们还没有公布的，我们想制作它很久了——这也在名单中，.同时还有其它几个新作也在准备之中。

——这些新作与之前的作品有关连吗？还是全新的游戏？

小岛 其中一款是我一直以来都想制作的——这是一个全新的系列。至于其它新作，有些可能是你们一直想要的，这可能是，或者可能是其它东西，我们何时能够推出它还需要考虑到时机的选择。

——关于和平行者，这已经不是MGS系列第一次登陆PSP了。它与之前的“掌上行动”会有多大的相似之处？

小岛 事实上，我不会回头去看掌上行动。因为曾制作该系列的部份人员也参与了和平行者的开发。然而，我们有着不同的想法——我们所想的是一个全新的开始：如何在PSP上制作一个MGS4的延续版？更多的制作理念也完全不同了，我们会在PSP上创造一个新的Metal Gear系列，这是一项全新的研究。我的目标是：游戏方式、故事方式和整个和平行者的世界观有可能非常容易地移植到PS3或者360、甚至次时代主机上。这是其中一个我们努力实现和平行者的目标。

——恶魔城系列中，你最喜欢的是哪款？

小岛 第一款吧，理由是当时我在KONAMI里，它的开发部就在我当时制作游戏的隔壁。另一个实情是当我还非常年轻时，我就有一个概念是要制作一款从来没有出现过的恐怖动作游戏。但不幸的是，CAPCOM抢先推出了《魔界村》——因此我认为再没有什么可以在这类题材上探究了，所以之后放弃了。这两款作品的原创要素合起来就是我最怀念的游戏了。如果《恶魔城》不是在我隔壁创作，而且CAPCOM没有推出了《魔界村》的话，那么也许现在不会有任何合金装备系列了，而我可能还会在制作恐怖动作游戏，因为我真的很喜欢这类型游戏。



↑不仅是和平使者，就连最新的恶魔城作品也将由小岛负责监督制作。

——故事情节与电影艺术在你的游戏中占着很大部份，新的恶魔城也会是这样吗？

小岛 信不信由你，我还没有真正详细地这样做或者展示DEMOS。巧合地，制作团队与我们的惯常风格非常相似。所以目前团队努力的成果我很认同，新作《恶魔城 暗影君王》的音乐非常不错，DEMO的连续镜头相当激昂、游戏画质同样也非常出色。新作充满欧式风格，所以我不会为了电影艺术而对他们说应该这样做或那样做，制作团队会自然地为恶魔城制作。

你对《勇者斗恶龙9》满意吗?为什么?

神作不愧是神作！那销量不是吹出来的，日式RPG王道！ ——河北承德 王思语

七曜■ 虽然我认为《最终幻想13》才是神作，不过与你共识的是，RPG只有日式的才是王道！毕竟剧情和内涵对于RPG来说是灵魂，我可不喜欢操作一堆行尸走肉去冒险。

真不知道这种游戏有什么好玩的，还有那么多人跟着疯。（仅一家之言）

——上海读者 沈轶亮

七曜■ 在日本买DQ本来就是习惯，因为DQ系列简单，人人都能轻松上手，没有门槛，正所谓是老少皆宜，在DQ面前核心玩家和非核心玩家之间没有鸿沟。

本人的NDSL已于3月卖出，不过DQ9看起来真让人心里痒痒。

——读者 桂元东

七曜■ 在此先再次感谢桂同学对于本编的赞赏。从回函卡中，看得出来你是SE饭，期待《最终幻想13》，正在完美《星海传说4》，还想玩DQ9。如果确实想玩可以找别人借台NDS。

没有玩，因为没机器。对NDS虽然有点兴趣，但要价格在650~800元才值得买。

——读者 桂郭平

七曜■ 确实，NDS对于本编来说是最不值的一台掌机，除了做攻略要打的游戏外，自己主动想玩的游戏没超过10个。火纹新作也没有，亏死了。

还好吧，对于DQ从来就不是很感兴趣，DQ仅在日本有人气，欧美不太受欢迎。

——吉林长春 刘司博

七曜■ DQ系列的主要魅力是在于剧情，战斗方面一向都没什么难度。不过这次的DQ9，勇者在哪里呢？脱离了传统的勇者本编实在不太感冒。

不满，不是很爱玩，而且做的不好。

——北京朝阳 陈旭

七曜■ 画面是惨了点，不过DQ系列一向都不是靠卖画面的，想7代之前的点阵画面，依然能取得非常优秀的销量，这就是DQ的力量。

就掌机而言，我比较满意吧……

——天津河东 张乐

七曜■ 确实，对于NDS的机能而言，做到这种程度应该向Level-5致敬了，他们辛苦了，不容易……玩过了DQ9，才觉得DQ8是那么的棒！

对它不是很感兴趣……

——甘肃兰州 谢润

七曜■ 可以尝试一下，总会有收获的……

不满意，因为它没有出PSP版！

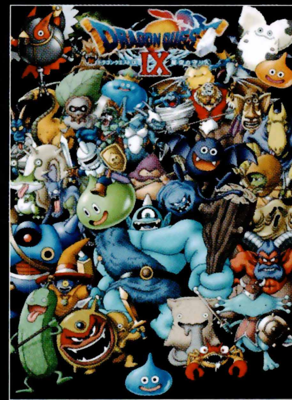
——吉林梅河口 黄国瑞

七曜■ 呃……DQ登陆DS，就已经表明了SE现在的立场，他们站在任天堂这边。黄读者想要PSP版的原因，是因为NDS的画面太土鳖吧……

我从来就不玩DQ。

——新疆克拉玛依 侯皓曦

七曜■ 这个……其实个人推荐侯读者可以用PSP的超任、PS模拟器试试DQ6和7。



↑DQ9中新增了很多怪物，整体造型的风格和之前系列不一样，但不少经典怪物也保留下来了。

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

这次借栏头，说明一点事情，因为本次的三个问题并非本编所出，是由猴子同学代出的，他是《勇者斗恶龙》系列的死忠+骨灰级玩家，所以在提问的时候对某些问题有倾向，鉴于猴子对于《勇者斗恶龙》狂热程度，DQ9自然在他心目中是神作了。至于DQ9究竟是怎么一款作品，将会是本期大话的焦点话题。随着DQ9又创造了惊人的销量记录，那么你觉得之后的DQ系列正统续作还会继续登陆NDS吗？它和下月即将发售的《口袋妖怪》系列新作，谁又卖的更多呢？ □主持/七曜

暑假中，把时间花在哪个游戏上?

当然是无双系列，最多就属《战国无双2》了！ ——新疆伊宁 王栋

七曜■ 嗯，不错。在《战国无双3》到来之前先复习一下《战国无双2》吧，毕竟《战国无双2》是系列的巅峰之作，不知道玩到3代之后又是一番什么感觉呢。就目前来看，3代的角色造型相对2代而言，都没有太大变化。

玩《真・三国无双5》拿终极武器很费时，玩《战国无双2》在回顾经典。玩《拳皇》系列在回顾儿时的快乐。

——新疆克拉玛依 侯皓曦

七曜■ 《真・三国无双5》的刷马和刷武器都不是一日之功，还是慢慢来吧。《战国无双2》刷技能也挺费时间的。而《拳皇》系列已死，都是棒子惹的祸……

《如龙3》，要挖掘的东西实在是太多太多了。 ——上海读者 沈轶亮

七曜■ 《如龙》系列是当今SEGA极少数能算上高素质的作品，可以说保留了当初SEGA硬派游戏作风。在PS2时代凭借出色的剧情和爽快的战斗就获得了非常好的口碑，如今也是PS3上为数不多的独占大作之一。

《星海传说4・最后的希望》，很棒，我一直在玩。 ——读者 桂元东

七曜■ 《星海传说4》依然继承了3A作品的特点，那就是战斗中使出爽快的连协攻击。而且本作除了连协攻击，在位于HP槽和MP槽下面还设计了一条RUSH槽，通过承受攻击令其上升，之后按X键便会发动“RUSH MODE“，角色身上会闪现白光，从移动到攻击全盘速度提升，让敌人承受如同暴风雨般的连续攻击。RUSH MODE所体现的超速度感战斗是其他RPG中很少能体会到的。

我在玩DC《PSO》、FC《封神榜》，有十多天没有碰PSP了，在枕头下面碰都不去碰。这机器卖了可惜，留着又没多少可玩的。 ——读者 桂郭平

七曜■ PSO是全统日式游戏，也是SEGA公司当年在DC平台的RPG代表作。DC时代曾经无限风光，也得到不少拥护者，后来PSO移植到PC平台成为真正的A・RPG网游。

《生化危机3》和《合金装备 索利德》。

——北京通州 王兆龙

七曜■ 《生化危机3》是最先于PS上发售，其后被移植到DC、PC及NGC上。通过移植次数也能说明其经典程度，不过CAPCOM也想来喜欢炒冷饭。《合金装备 索利德》是MGS系列的奠基石，经典程度不言而喻。还推出过NGC的移植版——《李蛇》。

网络下载，能不能取代光盘?

感觉今年下半年，除了《口袋妖怪》之外，没什么戏了。以后吧，不好说……那画面实在惨！

——浙江杭州 陈尔东

七曜■ 画面确实惨，而且多媒体功能也很烂，游戏软件多如牛毛，但精品却屈指可数。不过下半年光是一个《口袋妖怪》的复刻版就能使其热销了，顺便说一句，《口袋妖怪》系列如此常卖和热卖真实令人叹为观止。连FF和DQ也不得不甘拜下风。

DQ9的推出，意味着NDS的末日。

——云南安宁 陈卓

七曜■ 呵呵，给NDS宣判死刑了吗？从目前的形势来看，NDS的末日还远远没有到来，因为NDS家族是现役游戏机中销量最高的机种，没有办法，这就是现实。

销量会小幅度上升一段时间，但热潮过后就会惨淡了。

——新疆伊宁 王栋

七曜■ 说惨淡，也只是国内的情况，毫无疑问，PSP是国内卖得最好的游戏机。因为其具有便携性极强的多媒体功能。使得很多非玩家朋友也购买了。

应该销量会大涨，由于本人是索饭，由衷的希望他叫好不叫座！（小编！救命啊！） ——甘肃兰州 谢润

七曜■ 原索饭和你握手，我是无双死忠，原本一直站在索饭阵营中，但因为《战国无双3》发售平台只有Wii，所以劈腿，一只脚站在任饭的阵营中。

锦上添花，使原本就卖得很不错的NDS更是卖到脱货，DQ9亦是如此。

——辽宁新宾 李岳

七曜■ 确实，今年下半年，凭借DQ9和《口袋妖怪 心灵之金・灵魂之银》，两款作品就能奠定销量，根本无需担心。RPG软件毕竟是日本游戏软件市场的根本。

三坟不是一款大作就能解决的，继续观望吧。 ——广西浦北 梁华毅

七曜■ 呵呵，说Wii是三坟机还情有可原，NDS可不是。因为NDS超低的开发成本，以至于所有游戏厂商都在NDS上推出名作，DQ9就是最好的证明，做NDS游戏见效快，利润高，还能为其他平台游戏赚奶粉钱，何乐而不为?

应该还有1-2年寿命，毕竟NDSI的专用软件还没推出几款呢，任天堂会以NDSI的专用软件延长DS的寿命。

——吉林长春 刘司博

七曜■ 依我看，NDS的寿命恐怕远不止两年，在没有把其剩余价值榨干之前，根本不用急着推出替代品，没办法，谁让别人这么牛呢，呵呵。……

每月的游戏，每月的期待，游戏娱乐的精彩尽在其中！

Game Release List

最速新作游戏发售表

天气凉快下来了，游戏也进入了金秋时节。在TGS开展前的这个半个来月有不少好游戏值得我们去玩。《光环3 ODST》这样的超大作自然万众期待，PS3版的《薄暮传说》也浇灌了PS3平台RPG的干枯期，12日的《口袋妖怪 心金/魂银》相信已经有很多人玩上了，PSP的《伊苏7》、PS3/Wii的《428》、NDS复刻的《沙加2》、宅向新作《偶像大师 深情之星》等等，最近可玩的游戏还真是不少。如果玩不过来的话，就先把游戏收集起来，等到游戏淡季时再细细品味，不过，这股游戏热潮可能要持续到年底才会降温了。 □文/翅膀

PS3 PlayStation 3

9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	NHL冰球10	SPT	EA
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	★薄暮传说	RPG	NBGI
17	428 被封锁的涉谷	AVG	SEGA
17	泪酒三重冠 外传 阿瓦隆之迷	RPG	AQUAPLUS
17	潮湿	ACT	Sierra Entertainment
17	魔界战记3纪念篇	SRPG	日本一
22	黑暗虚无	ACT	CAPCOM
22	极品飞车 变速	RAC	EA
10月			
1	★忍者龙剑传Σ2	ACT	TECMO
1	真三国无双 联合突击 Special	ACT	KOEI
6	NBA 2K10	SPT	2K Sports
15	安恰提德 黄金刃与消失的船团	ACT	SCE
13	★神秘海域2	ACT	SCEA
20	FIFA足球2010	SPT	EA
27	★铁拳6	FTG	NBGI
29	★猎天使魔女	ACT	SEGA
11			
3	龙之世纪 起源	RPG	EA
3	模糊	RAC	Activision
10	★使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
12	龙珠 怒气爆发	FTG	NBGI
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
24	化身	ACT	Ubisoft

XBOX360 Xbox360

9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	NHL冰球10	SPT	EA
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
22	极品飞车 变速	RAC	EA
22	★光环3 ODST	FPS	微软
22	黑暗虚无	ACT	CAPCOM
10月			
1	交叉利刃	ARPG	COMPILE HEART
1	真三国无双 联合突击 Special	ACT	KOEI
6	阿尔法协议	ARPG	SEGA
6	NBA 2K10	SPT	2K Sports
20	FIFA足球2010	SPT	EA
27	★铁拳6	FTG	NBGI
29	★猎天使魔女	ACT	SEGA
11			
3	龙之世纪 起源	RPG	EA
3	模糊	RAC	Activision
10	★使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
12	龙珠 怒气爆发	FTG	NBGI
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	求生之路2	FPS	Valve
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
24	化身	ACT	Ubisoft
26	虫姬 双人 Ver1.5	STG	Cave

Wii W-i-i

9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	死亡之屋 赶尽杀绝	FPS	SEGA
22	忍者神龟 崩溃	ACT	Ubisoft
29	★死亡空间 血统	FPS	EA
10月			
1	Wii Fit pLUS	ETC	任天堂
1	Hula Wii 快乐地来跳草裙舞吧！	ETC	任天堂
8	瓦尔哈拉骑士 艾尔德鲁传奇	ARPG	MMV
13	马里奥索尼克 携手冬季奥运会	SPT	SEGA
15	大神	ACT	CAPCOM
20	FIFA足球2010	SPT	EA
29	★超级机器人大战NEO	SRPG	NBGI
11月			
3	疯狂兔子 回家	ACT	Ubisoft
10	使命召唤4 现代战争	FPS	Activision
17	★生化危机 黑暗历代记	FPS	CAPCOM

17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
19	家庭挑战Wii	SPT	KONAMI
24	化身	ACT	Ubisoft
26	★最终幻想 水晶编年史 THE CRYSTAL BEARERS	ARPG	SQUARE・ENIX
26	火影忍者 疾风传 龙刃记	ACT	Takaratomy

PS2 Playstation2

9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
17	生化危机 代号维罗妮卡完全版&生化危机4 合集	ACT	CAPCOM
17	Canvas3 淡色的Pastel	AVG	SNK Playmore
17	地狱少女 零缘	AVG	Compileheart
24	战国姬 在战国起舞的少女们	SLG	IDEA FACTORY
10月			
1	扫除战队 清洁管理人H	ACT	Idea Factory
1	真・翡翠之露 绯色的欠片 2碟装	AVG	Idea Factory
1	绯色的欠片 爱藏版	AVG	Idea Factory
1	女主角卡凯拉 新玉依姬传承	AVG	Idea Factory
1	桃花月禅 光风的陵王	AVG	角川书店
13	寂静岭 破碎的记忆	ACT	KONAMI
29	你也来当声优吧！	AVG	Gunghoworks

NDS Nintendo Dual Screen

9月			
12	★口袋妖怪 心金	RPG	POKEMON
12	★口袋妖怪 魂银	RPG	POKEMON
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	狼与香辛料 渡海之风	AVG	ASCII Media Works
17	沙加2 秘宝传说	RPG	SQUARE・ENIX
17	偶像大师 深情之星	AVG	NBGI
17	金田一少年事件簿 恶魔的杀人航海	AVG	Creative Core
10月			
1	★蓝龙 异界的巨兽	RPG	NBGI
1	闪电十一人2 威胁的侵略者 火	RPG	LEVEL5
13	马里奥索尼克 携手冬季奥运会	SPT	SEGA
15	想要告诉你 培育回忆	AVG	NBGI
15	古代汉语DS	ETC	IE
15	数学大师DS	ETC	IE
20	FIFA足球2010	SPT	EA
22	超恐怖话题DS 青之章	AVG	ALCHEMIST
22	魔法工厂3	SLG	MMV
22	符文工房3	AVG	MMV
29	★光之4战士	RPG	SQUARE・ENIX
11月			
3	疯狂兔子 回家	ACT	Ubisoft
5	召唤之夜 Tears Crown	RPG	NBGI
10	使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
12	洛克人EXE 操作流星	ACT	CAPCOM
19	巫术 生命之契	RPG	Genterpris
24	化身	ACT	Ubisoft
26	雷顿教授与魔神之笛	AVG	LEVEL5

PSP Playstation Portable

9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
17	伊苏7	RPG	Falcom
17	侦探神宫寺三郎 灰烬与钻石	AVG	Arc System Works
17	428 被封锁的涉谷	AVG	SEGA
22	极品飞车 变速	RAC	EA
10月			
1	★GT赛车	RAC	SCE
1	大众的爽快	SPT	SCE
8	铁臂阿童木	ACT	D3 Publisher
8	NBA 2K10	SPT	2K Sports
15	不死骑士	ACT	TECMO
20	FIFA足球2010	SPT	EA
22	真・三国无双5 Special	ACT	KOEI
22	在遥远的时空中3 命运的迷 m 爱藏版	AVG	KOEI
29	剑斗士 开始角斗	ACT	ACQUIRE
11月			
1	女神异闻录3 携带版	ARPG	ATLUS
3	★铁拳6	FTG	NBGI
3	星球大战前线 精英舰队	ACT	LucasArts
12	露娜 银星协奏曲	RPG	Game Arts

PS3【薄暮传说】

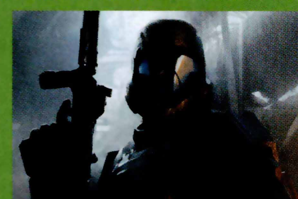
PS3终于迎来了第一个传说，这也算是PS3推出的第一个RPG大作，对于传说粉丝来说，本作的期待度是不言而喻的。随着发售日的临近，厂商放出的大批新要素让游戏的期待度急速提升。对比原X360版，PS3版不仅增加了新角色和新剧情，还在战斗、换装、花絮增加了很多新内容，强力的第二种新秘奥义、华丽的人物特写。新增的术技都让战斗的爽快感再次提升。游戏中每名角色都加入了相当多的换装，其



中历代角色的经典服装绝对会迷倒一干系列死忠，令人欲罢不能。

X360【光环3 ODST】

还有一周时间就能玩到《光环》的最新作实在令人兴奋！本作名义上是《光环3》的资料片，但展示的却是角度不同的另外一面故事。游戏以轨道空降特种部队的一名新兵为主人公，阐述3代和2代中没有交代过的情节。本作沿用了《光环3》的引擎和基本游戏系统，并增加了众多新要素，其中视觉强化模式会显著加强索敌和辨识能力，大量前作中包含的和未包含的尖端武器装备会给硝烟的战争更添一分残酷。



PSP【伊苏7】

老牌RPG经典《伊苏》这次把新作出在了PSP上，依然是由日本FALCOM开发制作，本作的故事讲述传奇冒险家亚特鲁关于亚尔塔哥五大龙的冒险旅程，基本的游戏架构来自于系列传统，但又全新改良增加了不少内容。本作中的武器装备都附带有各种各样的技能，装备不同的武器就可发动这些特技，既有强力的近身必杀又有威力高的远程魔法。而运用这些技能消费的SP都可通过蓄力攻击、



令敌人气绝和有效防御等手段来积累增加，从而更有效的打击敌人。

没有距离，没有国界，只有无穷无尽的同乐享受！

网战精英 Vol.5

炎热又快乐的暑假已经过去，广大学子们也已经纷纷返校迎来新的学年。但作为一名玩家，紧张的学习之余，游戏之心还是扔不得的，就当是忙碌的一天之后，用来缓解疲劳的精神。插上网线，打开机器，和线上认识或不认识的朋友们一起享受难得的快乐时光吧！

□责编/翅膀

怪物猎人3 上街常识，做个会交流的猎人

上街不同于单机，是要与其他人合作的，既然是合作，语言上的交流自然少不了，日本人注重礼节是众所周知的，一起玩时不说话就会显得很失礼。菜单画面按减号键打开键盘，可输入日文或英文字母，会日语的同学交流应该不存在问题，但不懂的话，都是中国人还好，可以打拼音，和日本人玩的话，就需要了解几个定型文的意思了。

键盘界面的下方和菜单界面中都有个"定型文"的选项，这里有一些设置好的日文用语，用来做基本交流和打招呼足够了，这些是常用语的含义：

よろしくお願いします!——请多关照。任务开始时一般说这个，第一次接别人的任务也最好来上一句。

お疲れ様でした。——辛苦了。任务结束时的惯用语，别人要下线时也可以用来做道别。

グッジョブ!——干得好！对同伴表示赞扬时用，断尾、破坏部位、击晕怪物时也能用。

ありがとう。——谢谢。别人帮你补血、把你从眩晕、睡眠中打醒时最好说一句，以示谢意。

ごめんなさい。——对不起。表示抱歉时用，自己猫车时一定要说一句，毕竟全队只能猫两次。

ドンマイ!——没关系！别人猫车后说对不起时可以表示一下谅解。

此外还有一些其他的交流方法，比如菜单中按加号键发信号，通知同伴注意时非常好用。

XBLA游戏推荐 ——《暗影恐惧》

最近LIVE上最火的XBLA游戏就是这款《暗影恐惧》了，超强的画面和一流的游戏性都使这款1200点的游戏显得颇为超值，本作是由《战争机器》下列的开发商Epic Games用虚幻3引擎开发的动作射击游戏，游戏的最大特色就是3D与2D相互结合的游戏方式，在推进剧情和徒手打斗时，游戏是高素质的3D即时演算表现，而到了射击部分，游戏就会切换成经典的2D横版过关模式，就像《魂斗罗》一样，相当爽快。游戏中包含了十多种用途不一的武器装备，以及多达上百种的道具，主人公拥有的各式强力特技更是不可不看的亮点。值得一提的是，这款游戏的背景是根据Orson Scott Card的著名小说《帝国》改编而来的，剧本相当有深度，看过原作的玩家可以借机研究一下。



←这年头还能玩到如此高素质的横版射击实在难得。

战地1943 驾驶飞机坦克驰骋二战太平洋

做一名合格的飞行员

航母和岛上的机场能看到飞机，靠近按B键即可驾驶飞机上天战斗，开飞机不同于开车跑路，需要一驾驶技巧，不然只会一头扎进海里。首先要知道右摇杆左右在空中旋转的技巧，飞行的上下操作是以机身的正面，即驾驶仓的位置为准的，当机身旋转180度颠倒过来时，上下的操作就要反转，以此类推，根据机身倾斜的角度，要随时调整操作的方向。

开飞机时调头转向也是一门技术，一般情况下，要想对同一个目标进行空中打击，就要来往不断的持续轰炸，而飞机不像车辆那样能甩尾急转向，飞行中即使松开油门，弧线式掉头速度也很慢，这时就要用到"空翻"式转向。飞行中拉右摇杆一直向上，直到视角自动调整为机身反向肚皮朝上，这时一个180度左右旋转把机身正过来，再向下飞，就会看到飞机已经掉过头来了。用这种方法掉头效率比弧线式高得多，而且对付身后的敌机也非常管用，反过来翻到敌机身后即可反守为攻。另外空中向下前空翻也可以，不过要与地面保持一定距离，翻过来时要第一时间升空以免坠地。

飞机拥有两种武器，RB的机枪和RT的对地投弹。机枪主要用于空战，对付其他敌机，以机头的准星为瞄准器，横向飞行的敌机注意打提前量，低飞的话也可以拿机枪来打地面目标，不过效率不高。投弹就是专门轰炸地面的了，一发能直接炸毁坦克，因为游戏中没有对地瞄准镜，投弹要凭参照物和直觉来投，投弹时尽量低飞，以提高准确度，但一定要小心电线杆子、炮楼等高层建筑物，高速飞行时一旦碰上十有八九都会机毁人亡。

在飞机上可以跳伞逃生，按B键可随时从飞行中的飞机上向下跳，不过直接跳肯定会摔死，跳之后还要按A键拉伞才能安全降落，跳到海里的话可以不用拉伞。这里也有个战法，故意驾驶飞机朝敌方据点撞去，撞上之前提前跳伞降落，是一种不会死人的自杀式攻击。

碉堡和雷达站

分布在据点周围的碉堡要善加利用，既能隐蔽自己又能有效攻击敌人。很多碉堡内都有架好的固定机枪座，火力强、射程远，子弹无限，能压制前方约150度范围内的空间，在某些山坡、高低差较大的地形能起到一夫当关的作用。不过弱点也很明显，遇到坦克和步兵火箭炮的话会死得很难看，枪法好的狙击手也能直接把你狙掉，而且要小心敌人朝碉堡里扔手雷。最好是机枪手旁边跟个用火箭炮的，碰到坦克能帮忙轰掉，而且碉堡后边的入口要把严实了，能有个人把守最好，不然溜个抄后路的进来碉堡里的人就都成靶子了。这同时也考验了一个团队内玩家们的合作意识。

雷达站是召唤轰炸机编队用的，用来对目标进行大范围持续轰炸。当雷达站上面的雷达不停的旋转就表示可以使用，靠过去按B键就会呼叫轰炸机，这时会切换为轰炸机视点，由你自己操作轰炸机编队的飞行路线，不过只能进行左或右的微调，当飞到想轰炸的目标上空时，按下RT键切换为对地瞄准镜，这时就不能运动了，按RT键轰炸，炸完之后视点恢复原样。飞行中的轰炸机编队没有任何自卫能力，敌方驾驶的战斗机可以迎上去先行击落，击落一架轰炸的威力就会小上许多，三架全被击落的话这次空袭就泡汤了，轰炸机只能靠左有微调躲避战斗机的子弹。



学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：你最怀念的2D游戏
本期问题策划：北京 咚咚波



2D虽高，也要思进取

BY:风林

这都体感时代了，2D游戏依旧占据着当今主流游戏中的相当大的比例。尤其是各大主机力推的网络下载游戏，尤以2D为多。这其中更多是曾经的经典游戏，因此2D游戏即便怀旧起来，也是有着其现时性和话题性的，毕竟这一代玩家也可以方便的在主流机种上玩到这些经典了。个人最怀念的2D游戏有这三个，《赤色要塞》、《怒1》以及《特殊部队》。这仨游戏任何一个要是可以出续作的话，我都得乐死。当然，最爱的2D经典又何止这些，倒是真希望厂商能够花心思把这些2D神作好好复刻一下。不要3D化，用现在更加高超的2D描绘水平再现经典，相信会有大量玩家乐意买单。当下更加多样化的2D游戏风格，也有不少新作值得我们关注，如图，由Klei开发的动作力作《Shank》将在360、PS3和PC三个平台推出，风格独特画面出色，镜头很有电影感，各位不妨留意。2D游戏凭借容量小的优点大有在次世代网络平台（LIVE和PSN）上遍地开花的趋势，对于喜欢传统游戏的玩家无疑是个好势头。

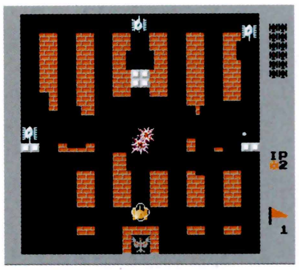




坦克大战

BY:北斗

呃……这个问题我怎么听着有点耳熟？原本想回答俄罗斯方块，不过记忆中依稀前几期才刚答过俄罗斯方块，所以只好把答案更换成坦克大战了。



其实将“最怀念的2D游戏”改成“最怀念的游戏”也未尝不可，毕竟对于许多老玩家而言，最怀念的肯定是当年FC或是街机上的2D游戏。就我本人而言，其实除了坦克大战之外，备选答案也还有好几个：魂斗罗、双截龙、绿色兵团……街机上就更是一大堆了。毕竟当年谁没在街机厅里整天整天的混过？上面提到的哪一款游戏又是谁没玩过无数遍？

之所以最终将答案决定为坦克大战，并不仅仅是因为它是我在包机房里玩过的第一款游戏、也不仅仅是因为它的经典和曾经带给我们的乐趣。其实更多的可能是因为——这是我和我老爸一起玩的时间最多的一款游戏。好玩的游戏数不胜数，经典的神作也有很多，不过既然是“最怀念的”，那么多半得有些特别的意义了。在那个年代，玩游戏能够不被骂还能够跟老爸一起拿着手柄征战沙场的，对我而言，已经非常之幸福了。



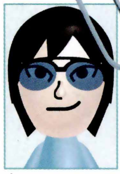
不朽的《忍者龙剑传2》

BY:翅膀

要说2D游戏，能怀念的实在太多了，当年8位机、16位机上的经典游戏都是值得怀念的精品，像《魂斗罗》、《赤色要塞》、《超级忍2》、《梦幻模拟战》等等，都是曾经废寝忘食的游戏，但让自己第一个彻夜打穿的游戏，还是FC的《忍者龙剑传2》莫属。

记得当初还是高中一年级，由于特殊情况自己一个人在西单的老房子里生活，因为不喜欢看电视，又得到了许久没有的自由，所以抱着身边一台FC每天都玩到很晚。放学后去游戏店看到一盘带《忍者龙剑传2》的合卡，因为对3代的良好印象，所以毫不犹豫的换了回来（那时穷，没钱买卡只能用卡换卡），回到家后吃完饭立刻开打，挖靠，这难度真不是盖的，比3代难多了，竟然连大片刀都没有，但出色的关卡设计和动听的音乐还是吸引我玩了下去，玩到后面越发觉得这是神作，索性一口气将之打穿，再看看表，4点半了，赶紧关机睡觉，睡到7点连滚带爬的出门上学，因为太过沉迷连作业都忘了写，到学校被老师一顿狠批，不过，想想倒也值了，哈哈，现在想想真是终生难忘。





至今还在游戏的GBA三国无双

BY:七曜

说到纯2D的无双系列作品，恐怕只有《真・三国无双Advance》了，这款小品级的作品相对之后KOEI在NDS上推出的《真・三国无双 斗士之战》可以说制作的用心多了。为什么？首先《无双》系列作品的主角们必须是历史上的无双武将，不能是自创武将，因为这样会没有代入感。《战国无双KATANA》也是这样的问题的存在。其次，必须保留《无双》系列的招式和系统，没有了以上的两点，那么这款《无双》作品就没有了灵魂，也就不能称为“无双”了……《真・三国无双 Advance》虽然简陋，但麻雀虽小五脏俱全，我玩这款作品就能找到当年玩《真・三国无双3》的感觉。而且GBA的这个还能找到原生代《无双》的影子，这是基于《无双》系列变革前制作的游戏，熟悉的关卡、熟悉的角色，熟悉的武器收集和Change攻击系统，还有仙酒、点心的育成系统。这才是“三国无双”！一失足成千古恨，《真・三国无双5》虽然有着华丽的武斗演出、绚烂的光影效果和海量的同屏人数，但却没有了“无双之魂”！

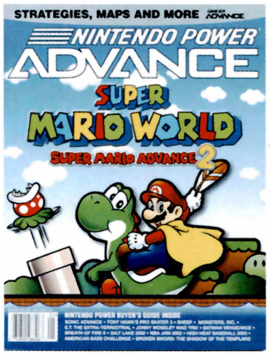




超级马里奥世界

BY:猴子

SFC上的马里奥正统作品，1990年随该主机首发，是马里奥系列中最成功的作品之一。虽然容量只有4Mb（512KB），但是整个游戏的场景相当宏大（算上隐藏关一共96关），而且关卡设计充分体现了2D马里奥的魅力所在。因为是在16位主机上推出的，所以游戏的画面比FC上的3部作品也漂亮很多。考虑到这个游戏的容量小到只要半张磁盘就可以装下，本人对于任天堂的马里奥制作小组实在佩服得五体投地。这之后SFC上推出了很多游戏，但是以相同容量可以与之相比的，一个都没有（就算容量比它大的动作游戏，也没有几个能比得上，32Mb的大金刚系列大概可以算一个吧）。在这个游戏我在当初买了SFC之后就一直在玩，后来这个游戏又推出了GBA版（超级马里奥A2），增加了语音，容量依旧很小（32Mb）。可以说GBA版是SFC的超级强化版本，除了解析度比不上之外，其他方面都可以说是没得挑了。直到现在，我依旧在Wii的VC上玩着这个永远经典的游戏。





《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，120分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

FIFA足球2010（Xbox360）/J联盟创造球会6（PSP）/NBA 2K10（PS3/Xbox360）/PS3 SLIM最新电视宣传广告/炽焰帝国2（PS3/Xbox360）/口袋妖怪 心金 魂银（NDS）/迷你忍者（Xbox360）/七龙珠 猛烈爆发（Xbox360）/神秘世界（Xbox360）/生化危机 黑暗编年史（Wii）

火线点评 点评时下流行游戏软件

蝙蝠侠 阿卡姆疯人院，精致改编

光环3 ODST，续写系列不灭神话



达人影像 游戏高手通关视频

《怪物猎人3》部分BOSS打法

经典怀旧 回顾曾经的感动

《KOF96》仅用摔投技BOSS战

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛

日本民间godsgarden《街霸4》比赛

日本中野《铁拳6 BR》决胜赛



恶搞频道 奇思妙想大集合

《猎天使魔女》单手试玩简单模式

游戏天下事 聚焦时下游戏话题

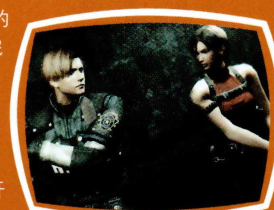
09年东京电玩展开幕前的猜想

10Min 《光环3ODST》提前震撼降临 体验轨道空降兵的超写实战斗



ODST不是Halo系列的续作，而是插叙型外传，剧情讲述的是Halo 2和3之间的故事，主角也不是士官长。O.D.S.T.是“轨道空降突击部队”的缩写，该部队的任务类型是敌后突袭、战场支援和据点抢攻，是一支装备精良训练有素的队伍。他们执行的任务危险性极高，所以在地球部队中也有着“跳崖兵”的称号，我们的主角新兵“Rookie”就是这个玩命部队的成员。本作虽然是外传，但因为内容庞大，所以被单独作为一款游戏发售，可见其质量非同一般。本作无须推介，fans们这些天的视线都不会从本作上离开了。

20Min 《黑暗编年史》回顾2代经典 《炽焰帝国2》重振系列雄风



《生化危机 黑暗编年史》的舞台设定为1998年9月29日的浣熊市，也就是与《生化危机2》相同的时间和地点，主人公当然也就是2代的里昂与克莱尔。不过虽然环境设定相同，但是本作的故事将涉及到目前从未公开过的《生化危机2》的“黑暗”一面。本期另外一个值得关注的新作就是《炽焰帝国2》，本作继承了《炽焰帝国 十字军东征》与《炽焰帝国 英雄传说》的动作即时战略类型，并进一步强化战场规模与动作性，让玩家体验新世代英雄征战四方的丰富剧情，深入不为人知的贝尔西恩秘史。

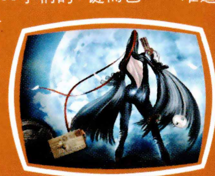
5Min 怀旧也需达人 摔死BOSS打法

《格斗之王》系列在国内有着大批的拥护者，其中除了《格斗之王97》的人气最高之外，《格斗之王96》算是大家比较早接触该系列的作品，并且有很多人就是从本作开始成为系列fans的。本次我们在怀旧的同时为大家奉上达人视频，看看这位老兄是怎么仅仅用摔投技就把《格斗之王96》的BOSS高尼兹给打败的，有兴趣的玩家也可以参照一下自己试试看。



5Min 单键新奇试玩 官方自家恶搞

有着“女版但丁”之称的《猎天使魔女》是很多爱好动作类玩家们最为期待的作品之一。本次官方放出了游戏的最新试玩视频，不过令人惊奇的是，试玩者居然只用一只手，不但整个过程不按方向键，而且攻击的时候也只是按360手柄的Y键而已……难道本作还专门设计了这么一个为超级菜鸟玩家设计的模式？话不多说，请大家欣赏本期的恶搞频道吧！



10Min 09年东京电玩展前猜想 无责任讨论三大厂商动态



今年的东京电玩展将于9月27号举办，正好赶在我们的60年国庆大典之前。国内的玩家肯定希望在小长假之前能从TGS上听到一些振奋人心的消息，也好为大家的心情锦上添花。不过现在距离开展还有半个月的时间，官方除了透露部分参展作品名单外，其余的重磅消息都没有公布。小沛和达人依照往年的经验，另外结合今年的一些业界趋势，为大家做一些关于展会的猜测。至于向来不参展的任天堂，当然也不会任由另外两家把群众的目光都吸引过去，到底他们会有什么对策，且看本期的“游戏天下事”。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。


口袋迷独家大礼
迪亚路卡 帕鲁基亚
神兽主题护腕
赠
晴纶材质
精致刺绣
华贵金色
更显品质
超大尺寸
佩带舒适
总第17辑
9月15日
全国上市
口袋妖怪第一专门志★《口袋迷》编辑部、口袋妖怪网、《掌机迷》编辑部联手打造
口袋迷
火箭队地下拍卖会
城都骗钱篇
原创小说
日光
特报
冰空的花束
观后谈
口袋漫画
特别篇最终决战赏析
浅夏的花朵
口袋战术
地岩钢系杂谈
矛与盾横评
特别策划
口袋七宗罪
形象设计和图鉴研究学
VOL17
心金魂银大盘点
献给每一个真心喜爱口袋妖怪的人
DVD播放器/电脑 双对应
口袋迷
珍珠钻石
动画大放送
赠
新游戏新动画
DVD精彩看过瘾
超值定价
19.8元
邮购请注明“口袋迷17”邮购免收邮费
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收）
邮编：100011 联系电话：010－64472177/2180